



MEGA ПОСТЕР + микропостер!

AGE OF WONDERS 2 и КРЕСТОНОСЦЫ

КОМПАКТ-ДИСК №1 В МИРЕ

ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ В РОССИИ

176 СТРАНИЦ

www.igromania.ru

09 (60) 2002

ISSN 1560-2583

9 771560 258002 >

ИГРОМАН

В НОМЕРЕ:

РЕВОЛЮЦИЯ В МИРЕ СТРАТЕГИЙ
КРЕСТОНОСЦЫ
ЛУЧШИЙ КВЕСТ ГОДА
SYBERIA
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ **FALLOUT**
LIONHEART

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ:

ГЕНИАЛЬНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ
OPPOSING FORCE
HALF-LIFE: NUCLEAR WINTER
БИТВА БОГОВ,
ИЛИ НЕРЕАЛЬНЫЙ **MORTAL KOMBAT**
UNREAL TOURNAMENT:
GODZ

НОВЫЙ ДВИЖОК
И НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ
ВОЗРОЖДЕНИЕ
DOOM

ЭКСКЛЮЗИВ!

НОВОЕ ЯВЛЕНИЕ ТАЙНЫ
ДЕМИУРГИ 2

ЖДЕМ
Deus Ex 2: Invisible War • Devastation • Gothic II
Star Wars: Knights of the Old Republic
Battle Realms: Winter Of The Wolf
NHL 2003 • Vietcang

ИГРАЕМ
Syberia • Cultures 2
Леган • Industry Giant II
Zanzarah: The Hidden Portal
MotoGP • V8 Challenge
Рыцари Морей (Age of Sail 2)

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
Cammand&Canquer: Generals
Lionheart • Kreed

ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКА
Syberia • Age of Wonders 2
Neverwinter Nights
Дополненный Grand Theft Auto 3
Дополненный Warcraft III

БОЛЬШЕ 300 ИГР
в номере
и
но компактe

Обложка: Age of Wonders 2: The Wizard's Throne

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07

The Elder Scrolls III

MORROWIND



Elder Scrolls III: Morrowind - самая большая ролевая игра в мире. Перед вами вселенная безграничных возможностей! Становитесь доблестным героем, которого ждут великие подвиги, или будьте коварным вором, который жаждет захватить власть в своей шайке. Почувствуйте себя злым волшебником, создающим самое разрушительное заклинание в мире, или благочестивым целителем, желающим спасти мир от очередной чумы. Ваши поступки будут менять характер вашего героя, а его изменения повлекут за собой удивительные превращения окружающего игрового мира. Вступите в конфликт с наемниками, и десятки кровожадных убийц будут повсюду выслеживать вас. Удивите их - и вот уже ваш герой приглашен в гильдию... Запомните: в Морроуайнде нет двух одинаковых путей!



© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, TES Construction Set, Bethesda Softworks, ZeniMax и их эмблемы являются охраняемыми товарными знаками или товарными знаками ZeniMax Media Inc. Все права защищены. © 2002 Фирма «1С», © 2002 Акелла.

ИГРОМАНИЯ

ПРИВЕТСТВУЮ! В последнее время стандартные разговоры о погоде перестали быть вежливой светской болтовней ("у нас вчера было солнышко, а у вас?.. что значит — смысло?") и превратились в жаркие обсуждения того, какой очередной немецкий или австрийский город зотопило, какое китайское селение накрыло сошедшим с гор селем, в каких степях горят монголы, на каких станциях чешского подземки превратилось в чешскую подводку и чего вообще такое, черт возьми, в этом взбесившемся мире происходит. Припертые к стенке экологи наконец-то осознали, что — до, действительно, происходит. Утверждают, что происходит глобальное потепление. А природные катаклизмы — его прямые следствия. О ко! Ну, как я понимаю, лето в Москве с каждым годом все жарче и жарче, а зима все теплее и теплее. И не надо быть экологом, чтобы это понять. Другой вопрос — почему это самое глобальное потепление началось... Возможно, не зря ученые всего мира уже не первый десяток лет твердят (точнее — вопят, надрывая глотки) о том, что планете грозит экологическая катастрофа? Что если вырубать леса, отравлять воздух, загрязнять реки и вообще относиться к окружающему миру как к объекту промышленно-технического изнашивания, то в конце концов этот сомый мир может — совершенно случайно! — дать дуба? Вот ведь какая неожиданность: все говорили, что нас ждет катастрофа, и внезапно эта катастрофа действительно настала! Было бы смешно, если бы не было так... да, вы правы — грустно.

О погоде поговорили? Ну и отлично. Тогда дай вам же вас поздравлю с наступлением долгожданной осени. Именно так! Осень имело смысл ждать, т.к. наконец-то оканчивается период летнего игрового затишья, и — наступает самая рыбная поро в игровом году. Этой осенью и в первой половине зимы, как обычно, выйдет огромное количество игр, и многие из них навечно займут место в наших сердцах и надолго пропишутся на наших винчестерах.

Впрочем, прошедшее лето тоже околослось на редкость урожайным. И последние его подорожки стали... нет — не Hitmon 2, кривая бета-версия которого была украдена и сейчас усилиями пиратов повсеместно продается по всей России. Отнюдь. Сейчас я хочу произнести такие названия, как... Syberio и Zonzoroh: The Hidden Portal. Их никто не ждал, даже игровые журналисты. В них никто не верил. И еще далеко не все поняли, что это такое. Однако — вот они. Syberia — потрясающий квест. И Zanzarah — игра, как будто бы сделанная выходцами из эпохи первого расцвета компьютерных игр, когда каждый настоящий мастер создавал не "мочилровку жанра экшен" или "бродилку жанра квест", а Игру, с большой буквы и в самом великом смысле этого слова. Подробнее — читайте в номере.

Вообще — много всего интересного приготовлено для вас в этом номере "Игромании". Например, в "Deathmatch" вас ждут материалы по мультиплееру в Return to Castle Wolfenstein и Jedi Knight 2, культовому экшену, которые пользуются все возрастающим признанием в клубах. В "Территории разлома" вы сможете прочесть эксклюзивнейшую информацию, буквально из первых рук, о грядущих вторых "Демияургах" — уникальном проекте "Крестоносцы", за которым я рекомендую вам следить особенно тщательно. На страничке рубрики "В центре внимания" вы познакомитесь с подробностями отнаительно ролевки Lionheart, которая создается людьми, ответственными за появление на свет первого и второго Fallout...

Далее, обращаясь к компакт-дису, я первым делом... На самом деле, первым делом я

вынужден принести извинения всем тем, у кого возникли сложности с запуском нашего августовского компакт-диска. Так получилось, что последние усовершенствования, внесенные в движок компакт-диска, привели к тому, что на некоторых компьютерах, где было установлено Windows XP либо 2000, он не запускался. Ошибка, закрывшаяся в disk.exe, была абсолютно ерундовой, но заметили мы ее уже поздно, когда весь тираж был отпечатан. Ну... в действительности, все не так плохо, и под XP наш прошлый компакт легко запустить, если знать как, а для тех, у кого установлен Windows 2000, можно порекомендовать воспользоваться подготовленным нами патчем. Подробности смотрите в "CD-Мании".

Что же касается нашего нового, сентябрьского компакт-диска, то, помимо отличной работоспособности на всех современных вариациях многолетнего семейства Windows, он готов порадовать вас массой интереснейших игровых дополнений, программ и утилит, всевозможнейших материалов по сотням игр и многим другим. И в первую голову я бы хотел отметить Half-Life: Nuclear Winter, бесплатный аддон, который сюжетно является продолжением Opposing Force. Далее, ваше внимание безусловно привлечет iDOOM (читайте о нем в "Территории разлома") и крайне оригинальный мод для Unreal Tournament под названием GODZ, о котором мы уже расскзывали некоторое время назад в рубрике "Deathmatch".

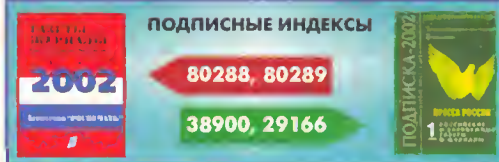
Следующее, чем крайне интересен нынешний компакт, так это руководствами и прохожденьями. Перво-наперво: на нем находится самый большой за всю историю журнала руководственно-проходженческий труд. Автором его является Псмит, хорошо известный вам по массе публикаций в "Игромании", и посвящен он... ролевому шедевр Neverwinter Nights! Думаю, всякий согласится с тем, что игра действительно этого достойна. А еще — всем поклонникам Grand Theft Auto III надо обязательно посмотреть его дополненный вариант, который мы сейчас публикуем. Статья увеличилась более чем вдвое, охватив фантастические массивы информации. Возможно, прочтя это, вам даже захочется пройти игру еще раз. И, конечно же, я призываю всех поклонников сетевых баталий на Battle.net посмотреть расширенное руководство по Warcraft III, в самый конец которого добавился раздел с кратким и говорящим за себя заголовком: "Мультиплеер".

Вы знаете — это, наверное, все, что касается журнала и компакт-диска, о чем мне сейчас хотелось бы сказать. Остальное вы посмотрите и изучите сами. Зато есть еще некоторые вещи. А именно — выпуск нами отдельных компакт-дисков. Помните, некоторое время назад мы издавали компакт по Counter-Strike? Так вот, мы продолжим поступили компакт по Quake III Arena, подготовленный лично Оронжем, бесменным ведущим "Игровой зоны", и компакт по "Героям Меча и Магии", посвященный в равной степени как третьей, так и четвертой частям великого сериала. Как обычно: компакт лод завязку набиты ценнейшими игровыми дополнениями и при этом все снабжено описаниями, инструкциями по установке и картинками. И — самое главное! В отличие от нашего первенца по Counter-Strike, все три новых компакт-диска сделаны с нуля и практически не содержат материалов, прежде публиковавшихся в "Игромании".

На этом все. Читайте журнал, играйте в игры, и — не забывайте следить за погодой. А то еще смеет, не ровен час... Удачи!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ПОДПИСКА НА "МАНИЮ" 2002



ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук (porchuk@igromania.ru)
Зам. ген. директора
Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов (editor@igromania.ru)
Зам. главного редактора
Святослав Торик (torick@igromania.ru)
Редакторы
Олег Полянский (rad@igromania.ru)
Алексей Кравчук (operKOT@igromania.ru)
Федор Усаков (fedar@igromania.ru)
Николай Пегасов (pegasoff@igromania.ru)
Дизайн и верстка
Илья Голиев (ib@igromania.ru)
Денис Гонночка (donden@igromania.ru)
Виктор Бодров (victorus@igromania.ru)
Программист
сойто и компакт-диска
Денис Валеев (dionis@igromania.ru)
Верстка сойто и компакт-диска
Ирина Сидорова (lodo@igromania.ru)
Вспомогательный состав
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)
Илья Викторов (orange@igromania.ru)
Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)
Вредоносный состав
Геймер (gomer.soboko@igromania.ru)
Вдохновляющий состав
Котя Синичкина (kot@igromania.ru)
Корректор
Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин (soles@igromania.ru)
(podpisko@igromania.ru)
Евгений Гудошников, Сергей Смакаев
Сардана Карагулова

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Одноково (odnakovo@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (donja@igromania.ru)
тел./факс 231-2364

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365, тел./факс 231-2364
e-mail: editor@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на editor@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журиол зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy. Finland
Печать компакт-диска: "Ark систем"
(095) 748-0730/31/32, office@orkcd.com,
www.orkcd.com.

© «Игромания», 1998-2002.
Тираж 56.400.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

04-11

Игры	04
Даты выхода игр	06
Интересности	08
Даты выхода локализаций	08
Индустрия	09
Россия	11

CD-МАНИЯ

12-22

Руководства и прахаждения	12
ИГРОВАЯ ЗОНА	12
Тема кампакта (Half-Life: Nuclear Winter)	14
Deathmatch	16
Демоблак	17
Па журналу	19
Мазговой штурм	19
Сафтверный набор	20
Драйвера	21
Всякое разное	21

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

24-35

В разработке: Первый взгляд

24-27

Battle Reolms: Winter Of The Wolf, Deadly Dazen: Pacific Theater	24
NHL 2003, Operatlan Steel Tide	25
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield, Tam Clancy's Splinter Cell	26
Vietcong, Will Rock	27

В разработке: Будем ждать?

28-35

Deus Ex 2: Invisible War	28
Gothic II	30
Devastation	32
Star Wars: Knights of the Old Republic	34

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

36-43

Kreed	36
C&C: Generals	40
Llanheart	42

R&S: ВЕРДИКТ

44-64

Вердикт: Краткие обзоры

44-49

Atrox, Crozy Toxi, Peter Pon: Adventure in Neverland,	
Michael Schumacher Racing World Kart 2002	44
MotoGP, Stuart Little 2, V8 Challenge	46
Рыцари Мареи (Privateer's Bounty: Age of Soil 2)	47

Вердикт: Краткие обзоры. Локализации

47-48

WarCraft III: Reign of Chaos, Гарасул: Наследие Дроконо	
(Goraul: The Legacy Of The Dragon)	47
Египет: Мумия и Колдун (Egypt Kids), Меч и Молния IX (Might & Magic IX),	
Монстргород (Mansterville), Футбол Чемпионат Мира 2002	
(Pro Soccer Cup 2002)	48

Вердикт: Дождались!

50-64

Cultures 2 (Cultures 2: Стань богом)	50
Леген (Legion)	52
Industry Giant II	54
Zonzoroh: The Hidden Portal	58
Syberio	62

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

66-81

Демнуригн возвращаются за короткий стол	66
Snawball + Paradox = Крестанасцы	70
Пакаление jDoam	74
В тисках сюжета	76
Цифровые вертушки	80

DEATHMATCH

82-94

Новости Deathmatch	82
Quake III Arena	82
Unreal Tournament	83
Counter-Strike	84
Return to Castle Wolfenstein. Тактическое руководство	86
Jedi Knight 2: Jedi Outcast. Как научиться побеждать в мультиплеере?	89

Deathmatch: Киберспорт

86-94

Вести с полей	92
Репортожи	93
Статьи. Warcraft III — новая эпоха киберспорта	89

ВСКРЫТИЕ

96-99

Уганщик в Маскве. Новая игра по движке Grand Theft Auto 3	96
---	----

МАСТЕРСКАЯ/РЕДАКТОРЫ

100-103

Рудокобы тибернумных копей. Создание уравнений для C&C: Renegade	100
--	-----

САМОПАЛ

104-107

Второе дыхание DOS'а	104
----------------------	-----

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

3D Hunting Grizzly	140
Abandoned Places	140
Against Rame	04
Age of Empires II: The Conquerors	12
Age of Wonders II: The Wizard's Throne	12
Airline Tycoon	17
Aliens vs. Predator	08
Antz Extreme Racing	17
Atrax	44
Ballistix	17
Bandits — Phoenix Rising (Безумный Маркс)	05
Battle Realms: Winter Of The Wolf	24
Black and White	17
Chessmaster 9000	07
Claud Kingdoms	140
Cold War	05
Command & Conquer: Generals	40
Command & Conquer: Renegade	100
Command & Conquer: Yuri's Revenge	17
Conflict: Desert Sabre	06
Conflict: Desert Storm	06
Conflict: Missing Presumed Dead	06
Counter-Strike	12, 16, 17, 84
Counter-Strike: Condition Zero	07
Crazy Taxi	44
Cultures 2 (Cultures 2: Стань богом)	50, 172
Deadly Dazen: Pacific Theater	24
Deus Ex 2: Invisible War	28
Devastation	32
Diablo II	16
Disciples 2: Канун Парнаека	13, 17
DOOM	74
DOOM 2	74
DOOM III	06
Driver 3	07
Dungeon Siege	15
Ecstasica	140
Elder Scrolls III: Morrowind	15
Empire Earth	15
EverQuest	06
Extreme Paintbrawl 4	17
Far Cry	04
Farscape: The Game	17
Four Horsemen of the Apocalypse	04
Gothic II	30
Grand Theft Auto III	12, 15, 96, 138, 139
Half-Life	15
Half-Life: Blue Shift	17
Half-Life: Nuclear Winter	14
Half-Life: Opposing Force	17
Halloween	139
Halo: Combat Evolved	05
Heroes of Might and Magic III	15
Heroes of Might and Magic IV	15, 168
Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm	06
High Rollerz	17
Hayle Casino 2002	17
Industry Giant II	54
Inquisition	04
Iznagud	140
James Bond 007: NightFire	08
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	15, 89
Judge Dredd vs. Judge Death	04
Kreed	36
Legacy of Kain: Blood Omen 2	138
Legion	17
Llanheart	42
Max Payne	15
Medal of Honor: Allied Assault	06
Medal of Honor: Relic	06
Michael Schumacher Racing World Kart 2002	44
Microsoft Train Simulator	15
Middle East '67	17

Midway — Naval Battles	-07
MataGP	-46, 139
Neverwinter Nights	-12, 15
NHL 2003	-25
Operation Flashpoint: Resistance	-138
Operation Steel Tide	-25
Overlord	-17
Panzer Campaigns — Normandy '44	-17
Peter Pan: Adventure in Neverland	-44
Pirate Isles	-17
Privateer's Bounty:	
Age of Sail II	-17
Quake III Arena	-15, 17, 82
Real War	-17
Red Alert II	-15
Resident Evil	-08
Return to Castle Wolfenstein	-08, 86
Robin Hood	-06
SimCity 4	-09
Soldier of Fortune 2:	
Double Helix	-15, 17
Space HarSE	-17
Star Wars:	
Galactic Battlegrounds	-15
Star Wars:	
Knights of the Old Republic	-34
Starcraft	-16
Stronghold	-15
Stronghold: Crusader	-17
Stuart Little 2	-46
Syberia	-12, 62
The Sims	-15
The Sims Deluxe	-07
The Sims: Unleashed	-07
Tom Clancy's Rainbow Six:	
Raven Shield	-26
Tom Clancy's Splinter Cell	-26
Tony Hawk's Pro Skater 4	-09
Ultima Online: Age of Shadows	-07
Unreal Tournament	-17
Unreal Tournament	-83
Unreal Tournament 2003	-07, 138, 139
Unreal Tournament: GODZ	-18
V8 Challenge	-46
Vietcong	-27
Warcraft III:	
Reign of Chaos	-12, 17, 47, 89, 138, 140
Water in Fire	-17
Will Rock	-27
World of Warcraft	-09
Worlds of Billy 2	-17
Zanzarah: The Hidden Portal	-58
Zeus: The Master of Olympus	-15
Zoo Tycoon	-16
Zoo Tycoon: Marine Mania	-07
Герои Меча и Магии IV	-17
Горасул:	
Наследие Дракона (Garasul: The Legacy Of The Dragon)	-47
Готика II	-171
Демиурги	-16, 17
Демиурги 2	-66
Джаз и Фауст	-17
Египет: Мумия и Калдун (Egypt Kids)	-48
Жестокие звезды	-11
Ил-2: Штурмовик	-12, 16
Крестоносцы	-70
Крутой Сэм (Serious Sam)	-12
Легион (Legion)	-52
Меч и Магия IX	-17, 48
Манстерград (Mansterville)	-48
Операция Flashpoint:	
Cold War Crisis	-15
Отряд "Дельта":	
Операция "Черный Ястреб"	-11
Предвестник	-11
Рыцари Марей (Privateer's Bounty: Age of Sail 2)	-47
Футбол Чемпионат Мира 2002 (Pro Soccer Cup 2002)	-48
Штурм: Салдаты неба	-08
Внекомпьютерные игры	
d20	-142
Magic: The Gathering	-142, 19
Star Wars TCG	-144
Magic: The Gathering Online	-146
Lord of the Rings TCG	-150
Кольцо Власти	-152

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

108-121

Железные новости

108

Теория

Шесть кронпринцев. Популярный обзор грядущих видеоакселераторов 110

Тестирование

Цифровой аудиотеррор.

Тестирование Creative Cambridge SoundWorks MegoWorks 510D 114

Разгон №6

Паяльная камасутра. Краткое руководство владения паяльником для начинающих 116

Экзотика

Веб-камера Creative PC-CAM 600 или Что нужно современной девушке от цифровой техники 118

Разумный компьютер

Разумный компьютер за разумные деньги 120

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

122-123

Избавляемся от газав, показываем реальную скорость соединения, отключаем swap-файлы, возвращаем буквенные индексы 128

ИНТЕРНЕТ

124-133

Новости Интернета

124

Интернет-подиум

Сравнительный анализ MSN Messenger, ICQ, Miranda 126

Жемчужина программирования 130

Интересное в сети / Игровые ссылки 132

АНТИХАКЕР

134-136

Антивирусы: взгляд изнутри 134

КОДЕКС

138-140

Свежая подборка стандартных и шестнадцатиричных кадров, игровые ресурсы, easter eggs, классико 138

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

142-154

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр 142

Долекая-долекая галактика на вашем столе.

Star Wars TCG — новая игра по "Звездным войнам" 144

Magic: The Gathering Online. Есть ли жизнь после релиза? 146

Под сенью Вековечной Тьмы. Архетипы темной части колод LotR TCG 150

Кольца Власти. Фэнтези ростом 28 миллиметров 152

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

156-158

Росскоз "История расхвального материала" 156

ПОЧТА "МАНИИ"

160-164

Per Anus — ad Astra! 160

ЮМОР

166-167

Анекдоты, истории, приколы 166

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

168-174

Героический Конкурс.

Лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV. Третий выпуск 168

Тест №09(25): Квесты, квесты, чость 2 170

Скриншоты #09. Сентябрь 173

Условия участия в конкурсах / Подведение итогов 174

МИКРОПОСТЕР

171-172

Гатика II 171

Cultures 2. Столь богем 172

ЖУРНАЛЫ — ПОЧТОЙ!

176

МЕГАПОСТЕР "МАНИИ"

Age of Wonders 2: Wizard's Throne и Крестоносцы

РЕКЛАМА В "МАНИИ"

Обложка:

Руссобит-М

2-я

Акелло

3-я

1С

4-я

В номере:

1С 23, 39, 45, 49, 65, 79, 91, 113, 141, 175

DotaForce 131

NMG 155

Акелло 05, 07, 09

Буко 61

Динамит 165

Звезда 159

Игромания 11, 13

Новый Диск 41

Руссобит-М 57, 73, 95, 137

Точка.ру 129

Элвис-Телекам 119



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ

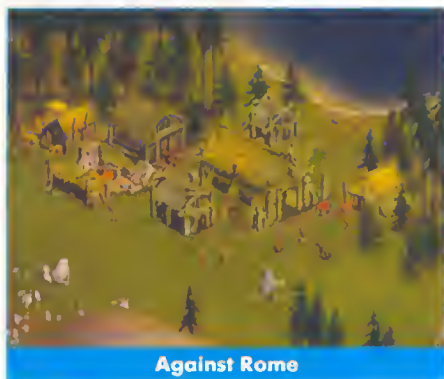
Всадники смерти



Four Horsemen of the Apocalypse

Компания 3DO подписала контракт со всемирно известным создателем фэнтезийных комиксов — Саймоном Бисли. Саймон и еще несколько приглашенных людей голливудской наружности помогут компании в работе над новым экшеном — *Four Horsemen of the Apocalypse*. "Еще один экшен?!" — вознегодуете вы. Как бы не так. В этом кровавом ужастике мы выступим в роли архангела Абадона. Наша цель — найти трех избранных смертных, которые, по преданию, смогут спасти мир от разрушения и избавить его от засилья демонов и прочих тварей. Парадоксально, но избранными почему-то всегда становятся отбросы общества. Уж не знаю, каким образом компания из проститутки, серийного маньяка и коррумпированного политика спасет мир, но с сюжетом особо не поспоришь. Разработчики обещают нам более восемнадцати урвней, выполненных в готическом стиле: от постапокалиптических пейзажей (наследие Третьей мировой) до разверзшихся глубин ада. Огромный арсенал оружия, доселе невиданный уровень насилия (*Postal* и *Sof2* отдыхают), кинематографические штучки а-ля "Матрица" — все это будет поджидать нас осенью 2003 года.

Римляне, трепещите!

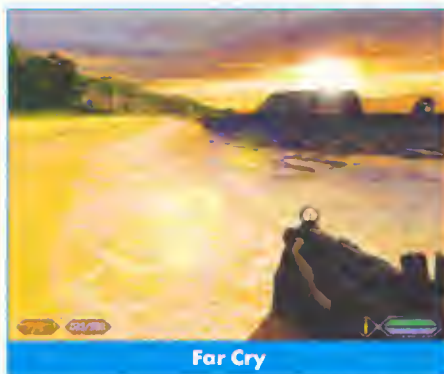


Against Rome

Against Rome — именно такое незамысловатое название выбрали Independent Arts Software (создатели *WarCommander*) и JoWood для своей новой RTS. На протяжении многих лет Римская

Империя завоевывала все новые и новые территории. Незавоеванной осталась лишь небольшая часть континента, населенная различными племенами варваров. Игроку предложат командовать одним из таких племен. Начав свой путь с маленькой деревеньки, захватывая территории саседей и обогащаясь, нам в конечном счете предстоит бросить вызов непобедимой Империи. Прочие детали игры и дата выхода пока не разглашаются.

Где-то там, далеко...



Far Cry

Красивая графика — это хорошо. А когда красивая графика сочетается с непрерывным экшеном — хорошо вдвойне. Компания Ubi Soft Entertainment официально объявила о своем новом FPS — *Far Cry* (прежнее название — *X-Isle*). Действие игры разворачивается в 2020 году на отдаленном тропическом острове в Полинезии. Некий безумец решил, что человеческая раса находится в тупике генетического развития. Возомнив себя Богом, он создает на острове различных существ, которые и должны заменить человека. Наш герой по стечению обстоятельств (как всегда, в общем-то...) оказывается на этом самом острове. С этого момента его основная задача — выжить. В этом ему поможет недетский арсенал оружия, заботливо предоставленный немецкими разработчиками из Crytek.

Выход игры намечен на конец 2003 года. Не поздновато ли? Сейчас графика *Far Cry* кажется ошеломляюще красивой, но после выхода очередного творения id все может измениться.

Мировой судья

NDA Productions (подразделение Vivendi) подписала контракт с разработчиками из Rebellion, согласно которому NDA Productions станет издателем грядущего шутера от первого лица *Judge Dredd vs. Judge Death* на PC. Сюжет игры будет взят из серии комиксов про судью Дредда, по которым в свое время снимался одноименный фильм с Сильвестром Сталлоне. Для не знакомых с фильмом поясню, что в игре нам предложат бороться со всяческими мерзавцами и очищать улицы города от вселенского зла. Изюминка игры заключается в том, что законопослушному судье



Judge Dredd vs. Judge Death

не позволят расстреливать преступников направо и налево. Иначе придется провести остаток лет в местах не столь отдаленных. Согласитесь, достаточно необычный подход для FPS. Искать аргументы, отличные от установки "плохой дядя — умри", игрокам предстоит в 2003 году.

Инквизиция приближается



Вы когда-нибудь хотели отправиться на поиски сокровищ рыцарей тамплиеров? Хотели узнать, каково это — жить во времена святой инквизиции? Если ваш ответ — "да", то *Strategy First* и *Wanadoo* предоставят вам такую возможность. *Inquisition* — это смесь смертельно опасного экшена и увлекательных приключений в антураже средневековья. Вы выступаете в роли юного вооруженного Мэтью, который приехал в Париж "на заработки". По стечению обстоятельств наш герой попадает в тюрьму, где знакомится с одним из рыцарей-храмовников. Перед смертью рыцарь рассказывает Мэтью, где спрятаны сокровища Ордена. С этого момента у Мэтью одна цель — выбраться из тюрьмы и отыскать клад. Разработчики всерьез постарались, чтобы передать пугающую атмосферу XIV века: бесконечные пытки инквизиции и горы трупов людей, умерших от чумы. Если правдить игровые параллели, то *Inquisition* — это *Gothic*, сделанный по мотивам фильма с Шоном Коннери — "Имя Розы" (да-да, мы помним и про Умберто Эко). С датой выхода игры пока не определились, но, скорее всего, мы сможем поиграть в кошки-мышки с инквизицией уже этой зимой.

За железным занавесом

Mindware Studios анонсировала свой новый проект — экшен-адвенчуру *Cold War*. Из названия ясно, что действие игры разворачивается во время "холодной войны" между СССР и США. Нам предстоит вжиться в роль полевого журналиста Чейсера Джоунса,

СРОЧНО В НОМЕР

Пришествие Halo



Halo: Combat Evolved

Если чистокровные геймеры и зовидовольцы в чем-то облодотворены консоли от Microsoft, то теперь зовидовольцы больше нечужды, ибо ЭТО свершилось! Компания объявила, что Gearbox Software занимается разработкой PC-вер-

сии популярнейшего экшена от Bungie — Halo: Combat Evolved. Более того, стало известно, что Westlake Interactive совместно с Destineer донесут Halo и до "мокинтошей"! Напомню, что до недавнего времени Halo было эксклюзивной игрой для Xbox, и Microsoft никак не хотело с ней расстаться, тем самым подогревая интерес к своей приставке. Многие называют Halo лучшим разноплановым экшеном, который когда-либо создавался. Нам предстоит сразиться с инопланетными тварями во имя спасения мотушки Земли. Как говорят сами ребята из Gearbox: "Мы, как всегда, берем отличную игру и делаем ее еще лучше". Звучит эпатожно, но это факт. Ведь за плечами Gearbox такие хиты, как Half-Life: Blue Shift, Half-Life: Opposing Force и Half-Life: Counterstrike, Tony Hawk's Pro Skater 3 и готовящийся к выходу Counter-Strike: Condition Zero. Так что нас ждет вся красота, атмосферность и напряжение Xbox'ового Halo плюс практически безграничные возможности PC в плане мультиплеера. А уж на этом аспекте игры в Gearbox не одну собаку съели, поверьте.

Выход Halo на PC ожидается летом 2003 года, но "мокох" — чуть позже. Чует мое сердечко, что и тут не все просто. Не собирается ли Microsoft посоперничать с DOOM III? Вполне возможно, ведь победителю достанется очень большой кусок аппетитного пирога.

который по роду своей деятельности частенько попадает в самые неожиданные передрыги. Но на этот раз дело пошло слишком круто. Писать статьи и делать снимки у Джоунса нет времени, ибо он узнает о готовящемся саботе на Чернобыльской АЭС. Попав в круговорот событий, репортер понимает, что попытка раскрыть заговор на столь высоком уровне смертельно опасна. Но выбора у него нет — надо спасать людей, ведь готовящийся взрыв на АЭС — это только начало одской круговерти. Тут-то Джоунс каким-то магическим образом и превращается в супергероя, облодоящего шпионскими навыками и способного бесшумно обезвреживать противника, отключать видеакомы безопасности, вскрывать самые сложные замки и так далее. В общем, можно считать, что АЭС уже спосено — хотя дото релизо игры пока не сообщается.



Cold War

Бешеный бандитизм

Хорошие известия пришли к нам от создателей Bollistics — шведской компании GRIN. Определено дото выхода игры BANDITS — Phoenix Rising, о которой мы писали в "Территории разлома" (моторол "PAN Vision: быстрое и планы", "Игра-



BANDITS — Phoenix Rising

романия" №6 за текущий год). Провдо, тогда еще не было объявлено официальное название игры, и уж тем более у нее не было

Акелла

ВТОРАЯ МИРОВАЯ: СТАЛЬНОЙ КУЛАК

Frontline Attack: War Over Europe World War II Panzer Claws

pc cdrom

Стальной Кулак (World War II: Panzer Claws) - игра, которая даст вам возможность испытать в деле всю бронетехнику времен Второй Мировой войны. Перед вами появятся те самые места, где проходили реальные сражения.

Каждый пригорок, каждый овраг, каждая речка существуют на самом деле. Каждый танк, каждая самоходка, каждый мотоцикл воссозданы по существующим чертежам. К вашим услугам боевые миссии, которые разворачивались на европейском фронте в период с 1941 по 1944 год.

Игрок примет участие в целой серии военных кампаний, начиная с германского вторжения в СССР, затем пройдет через решающие битвы Восточного Фронта, высадится вместе с союзными войсками в Нормандии и откроет Второй Фронт, возглавит операции на территории Франции и Италии, станет свидетелем немецкого контрнаступления в Арденнах.



Еще одна особенность игры - простой и удобный редактор миссий. С его помощью вы сможете легко и быстро создавать свои собственные карты и планировать боевые миссии. Дополнят картину интуитивный интерфейс, ультрареалистичная графика, роскошное звуковое оформление и, конечно же, захватывающий сетевой режим.

- Полностью трехмерная игра
- Разрешения экрана от 640x480 до 2048x1536 в режиме true-color
- Детализация высочайшего уровня для достижения максимального реализма
- Мультитекстурирование (отпечатки на снегу, инверсионный след ракет)
- Прозрачные и полупрозрачные текстуры, отражения на воде
- Облака, дождь, снег и другие погодные явления, свыше 100 цветных источников света одновременно


www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "Reality Pump"
© 2002 "IN Images"

© 2002 "Zuxxez Entertainment AG"

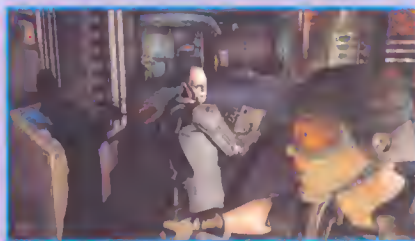
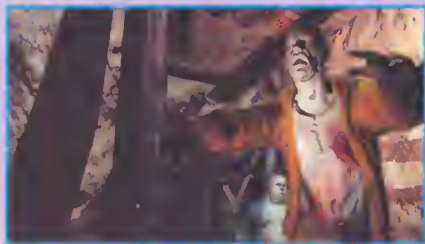
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com



СРОЧНО ВНОМЕР

DOOM III — красота по-кармаковски

Пока id Software совместно с Activision продолжает баковать нас новыми скриншотами из DOOM III, по Сети распространяются слухи, что из id произошла утечка, и альфа-версию DOOM III "не доездили" до QuakeCon 2002. Подтвержде-

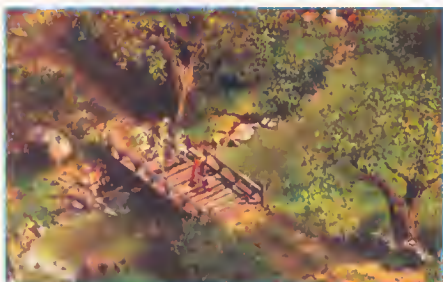


ний этих самых слухов пока нет, так что вернемся к тому, что мы уже видим. А видим мы фантастическую детализацию моделей и отпичную работу движка с тенями. Посмотрите только на зловещий оскал этого парня в каске...

собственного сайта. Сейчас есть и то, и другое. Будем внимательно следить за.

Напомню — сюжет игры навеян фильмами серии "Безумный Макс" с Мэлом Гибсоном в главной роли. Вы — глава банды. А чем занимаются банды? Правильно, грабят и убивают. Заниматься собственным обогащением вы будете на протяжении двадцати двух миссий. А поскольку настоящему "бандюку" передвигаться на своих двоих — не сродни, у вас будет целый гараж спецтехники на колесах и пихие товарищи в таких же боевых копилках.

Робин Гуд



Strategy First и Wanadoo заявили, что этой зимой выпустят на мировые просторы тактический экшен под названием Robin Hood. Разработчик — студия Spellbound Entertainment, которая отпичилась в свое время, создав блистательный клон Commandos — Desperados: Wanted Dead or Alive. Действие Robin Hood происходит в конце XIII века. Возвращаясь из очередного похода, король Ричард Львиное Сердце был захвачен и помещен в заточение в одном из австрийских замков. В отсутствие короля власть в свои руки берет брат Ричарда — принц Джон. Ничего хорошего из этого не выходит. Поборы, рост преступности, абсурдные законы — без Ричарда воцаряется настоящий хаос. Естественно, в такой ситуации не обошлось без героя-спасителя. Робин Гуд со своими преданными друзьями встает на защиту интересов простых граждан. На протяжении сорока миссий Робин Гуд гонит толстосумов, собирая деньги для выкупа Ричарда из плена. Перед каждой миссией вы выбираете себе пятерых помощников, у каждого из которых есть уникальные навыки. От успешного подбора и сплоченных действий команды будет зависеть успех всей миссии.

Вступившие в конфликт

SCI Games объявила о подписании соглашения с разработчиками из студии Pivotal, согласно которому SCI станет издателем двух игр из серии

Conflict. Напомним, что первая игра из серии — Conflict: Desert Storm — должна появиться в сентябре этого года. Впрочем возможно, что даже и появится (на момент поступления журнала в продажу). Что же касается следующих игр серии, то ими будут Conflict: Desert Sabre и Conflict: Missing Presumed Dead. Первая игра — это, по сути, продолжение Desert Storm, повествующее о войне в Ираке. Сюжет второй игры также носит военную окраску. Но на этот раз игрокам придется спасать американских солдат из вьетконговского оцепнения.



Conflict: Desert Storm

Что касается предполагаемых дат выхода, то для Desert Sabre это осень 2003 года, а для Missing Presumed Dead — осень 2004.

Новые герои

Потребность геймеров в настоящих героях — "Героях", вы меня понимаете?! — вряд ли когда-нибудь утихнет. А раз есть спрос, есть и предложение. Компания 3DO официально подтвердила, что вовсю ведутся работы над дополнением для Heroes of Might and Magic IV. В аддон войдут более двадцати новых карт для сингла, шесть новых кампаний, восемнадцать новых артефактов, новые герои и создания, а также свежие музыкальные композиции. Помимо этого, кое-какие нововведения будут внесены и в мультиплеер. Выход The Gathering Storm намечен на осень этого года.

Всепоглощающий EverQuest



EverQuest 2

Даты выхода игр

Август

Tsunami 2265	08
Big Scale Racing	09
MoonBase Commander	13
Aliens vs. Predator II: Primal Hunt	14
Ultima I: A Legend Reborn	18
Prince of Qin	20
Thing	20
Celtic Kings: Rages of War	22
Karma: Immortality	22
Tiger Hunt: Armor Clash in Normandy	22
IceWind Dale 2	27
Mafia: The City of Lost Heaven	27
Warbirds III: Fighter Pilot Academy	31

Сентябрь

Hidden & Dangerous 2	01
Conflict: Desert Storm	06
Battlefield 1942	09
I.G.I. 2: Covert Strike	10
Hitman 2: Silent Assassin	14
Another War	15
Atlantica	15
One Must Fall: Battlegrounds	15
Project Nomads	15
S.W.A.T.: Urban Justice	17
New World Order	20
Need for Speed: Hot Pursuit 2	24
Beam Breakers	27
Xpand Rally	29
Divine Divinity	29
Unreal Tournament 2003	30

Октябрь

Empire Earth: The Art of Conquest	01
FIFA 2003	02
Micro Commandos	03
No One Lives Forever 2	07
Duke Nukem Forever	13
Archangel	15
Colin McRae Rally 3	15
Combat Flight Simulator 3	18
G.I. Combat	15
Rayman 3: Hoodlum Havoc	20
Hearts of Iron	24
RalliSport Challenge	24
NBA Live 2003	29

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

Всепенная EverQuest растет и ширится. И происходит это не без помощи богатых покровителей из Sony Online Entertainment. Но Sony этого мало. Поэтому компания подписала контракты с Rapid Eye Entertainment (основатель компании Марк Кэдвелл работает в свое время над сериями Might & Magic и Heroes of Might & Magic) и Snowblind Studios (разработчики Baldur's Gate: Dark Alliance), согласно которым Rapid Eye займется созданием RTS во всепенной EverQuest для PC, а Snowblind — консольной игры для PS2. Что ж, судя по всему, в скором времени мы увидим гремучую смесь "Героев", RTS и EverQuest. Поклонники, трепещите!

Берлин падет!

Еще в апреле стали циркулировать слухи о готовящемся дополнении для Medal of Honor: Allied Assault. И вот — свершилось! Electronic Arts наконец-то собралась с силами и официально объявила аддон, над которым трудилась все эти месяцы. К сожалению, название этого дополнения в пресс-релизе так и не упоминается, хотя приближенные к EA источники были застуканы за употреблением слов "Medal of Honor: Reload". Действие аддона разворачивается в последний год Второй мировой — с июня 1944 по май 1945. Игроков ждут девять новых

карт для сингла и еще двенадцать — для мультиплеера, новое оружие и модели салдат. Выход аддона запланирован на осень этого года.



За качественную старану дела можно не беспокоиться. Помимо старой команды, работавшей над оригинальным Medol of Honor, в EA приглашена настоящая звездная троица. Арт-директором стал Марк Лософф, работавший над спецэффектами для таких фильмов, как "Титаник", "Царь Скорпионов" и двумя грядущими продолжениями "Матрицы". В качестве ответственного за освещение выступит Том Аллен, работавший над "Шреком" и "Суперменом". Техническим же директором станет Лорент Анцесси, у которого нет голливудского олыта, зато есть лятнадцатилетний стаж работы в игровой индустрии.

Бесконечная Ultima

Как известна, в ажесточенной борьбе за онлайнные души все средства хороши. А асабенно хороши средства, которые давна проверены на практике. Наверное, именно поэтому компания Origin Systems (ныне принадлежащая могучей Electronic Arts) вы-



Ultima Online: Age of Shadows

ступила с аноном очередного аддона для UO — Ultimo Online: Age of Shadows. Примечательная особенность этого дололнения — игроки смогут создавать дома ло собственному дизайну. Давняя мечта всех локлонников UO с 1997 года набирала обороты и тельер наконец-то станет реальностью! Но это еще не все. В Age of Shodows появятся две новые профессии (а попросту говоря — классы): паладин и некромонт. Помимо этого, всем без исключения классам добавили новые боевые приемы и оружие, магам — новые заклинания, воинам — новых монстров. Естественно, в связи с лодобными нововведениями, разработчики ждут массового наплыва новых локлонников UO. А раз так — нужна новая территория. Просили — получите. К и без того огромной территории игры будут присоединены несколько огромных пустыющих (до лоры до времени) областей. Дебют Age of Shadows ожидается в начале 2003 года.

С миру по нитке

Если бы я попытался уместить все последние анонсы новых игр в нынешний "Меридиан", то ему пришлось бы разрастись страниц эдак на дюцать. Поэтому я кратко уламяну лишь самые важные заявления. Итак...

Electronic Arts продлевает бессмертие "Симов" и анансирует очередной (пятый) аддон лод названием The Sims: Unleashed. Новые профессии, варианты взаимоотношений, более 125 новых предметов обихода, домашние питомцы — все это ждет нас ближе к концу сентября. Помимо Unleashed, мы вскоре увидим еще один виртуальный дурдом из все того же бренда — The Sims Deluxe.

Infogrames обрадовала локлонников виртуального беспредела на колесах. Driver 3 будет. В 2003 году.

Знаменитая серия Chessmaster для шахматных гуров живет и процветает. Ubi Soft Entertainment анансировала Chessmaster 9000. Игра выйдет аж на двух дисках, чтобы было куда вместить многочисленные видеосоветы именитых гроссмейстеров.

Mithis Games объявила, что планирует вылусть новую RTS лод названием Midway — Naval Battles в лервом квартале 2004 года. Разработчики обещают потрясти игроков революционным 3D движком, а также замучить геймеров непрерывными сетевыми баталиями на суше, в воздухе и лод водой.

Microsoft предлагает своим немногочисленным фонатом аддон для Zoo Tycoon — Zoo Tycoon: Marine Mania. В октябре игроки смогут добавить в свои виртуальные зооларки новых морских зверьков.

Представители Epic заявили, что выход Unreal Tournament 2003 атложен до 30 сентября. А ребята из Sierra обрадовали сообщением о том, что Counter-Strike: Condition Zero выпунится на свет не раньше 2003 года.

Акелла

Another war Другая Война



pc cdrom

Другая Война - совершенно новый взгляд на события Второй Мировой тазами непосредственного участника событий. Игра сделана в традициях лучших мировых шедевров ролевых игр, таких, как Diablo и Fallout, однако, вместо надоевших фэнтезийных миров действие происходит в реальности. Интереснейший сценарий и танкий юмор далга не атпустят вас ат монитора, заставляя переживать невероятные приключения и лопадать в рискованные леределки.

Главный герой игры - наемник и авантюрист, должен вызволить своего друга из немецкого застенка. Его приключения начнутся в небольшой французской деревушке, где единственными признаками войны будут редкие германские патрули да солдаты Вермахта, выпивающие в местном баре. А завершатся... в блокадном Ленинграде, где вам предстоит узнать тайны самых секретных проектов Германии и Советского Союза. Прибавьте к таким снагшибательным приключениям великолепную графику, и вы получите незабываемую графику, и вы получите незабываемую игру - "Другая Война"!



www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "CENEGA", © 2002 "Mirage Interactive"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com



ИНТЕРЕСНОСТИ



Бонд стал реальнее



Немалых усилий и денег стоило Electronic Arts заполучить у Пирса Броснана право на использование его пречистого лица в игре **James Bond 007: NightFire**. Как бы то ни было, теперь в **NightFire** мы будем наблюдать настоящего Джеймса Бонда последних четырех серий — вместо того чтобы вкушать кислые плоды фантазии дизайнеров. Примечательно, что игра выйдет в том же месяце (ноябре), что и фильм **Die Another Day** — новая серия бесконечной бондианы. Остается надеяться, что не все деньги EA ушли на звездную физиономию Броснана, и на саму игру хоть немного осталось.

DVD набирает обороты

Неожиданное заявление сделали официальные представители Eidos Interactive в Германии. Они объявили, что с 2003 года все игры, издаваемые компанией в этой стране, будут выходить на DVD. Напомним, что ранее такой чести удостоивались только наиболее популярные игры, которые издавались в коллекционной упаковке. Свое решение компания обосновывает тем фактом, что обычные CD-диски уже не способны отвечать предъявляемым стандартам безопасности. Плюс ко всему, помимо самой игры, на DVD можно спокойно уместить множество приятных бонусов, вроде интервью с разработчиками и анонсирующих другие проекты роликов. Пока неизвестно, собираются ли отделения компании в США и Великобритании присоединиться к немецкой инициативе. Зато совершенно точно, что грядущие хиты — **Commandos 3** и **Deus Ex 2** — немцы увидят только на DVD.

Греческий психоз

В списке абсурдных законов прибило. Греческие власти подхватили инициативу некоторых азиатских стран и выпустили закон, запрещающий мультиплеерные игры любого рода. Отныне игра по Интернету, локальной сети и модему в Греции — уголовно наказуемое преступление. Напомним, что до этого Греция уже лишилась всех аркадных игровых автоматов, которые были также запрещены. А вы говорите, в Греции все есть...

Камера! Мотор!

В последнее время мы все чаще и чаще видим фильмы по мотивам компьютерных игр. Пол Андерсон, отгрохавший кровавое кинище по мотивам **Resident Evil** (сейчас, кстати, снимается вторая часть фильма), решил на этом не останавливаться. Новым объектом для проекции на киноэкран стала игра **Aliens vs. Predator**. Помогать Андерсону в его нелегком деле будет кинокомпания **20th Century Fox**. Оцените каламбур судьбы: фильм, снимаемый по игре, которая сделана по мотивам двух фильмов... К чему идем, братие?



Кстати, не Андерсоном единым. Columbia Pictures также анонсировала свой фильм по мотивам не менее популярной игры — **Return to Castle Wolfenstein**. Как и в случае с **Aliens vs. Predator**, неясно одно — когда фильм доберется до рядового зрителя.

СРОЧНО ВНОМЕР

События в МАДии:
раскол или любовное
расставание?

В конце июля в Сети появились первые слухи о расколе в коллективе питерской компании МАДия, работающей над сиквелом знаменитой игры **"Штурм"** — **"Штурм: Солдаты неба"**. Первые новости о расколе были очень невнятными и никак не проясняли ситуацию, сложившуюся вокруг фирмы и разрабатываемой ею игры. Ясно было только то, что МАДию покидает более половины сотрудников. Мы срочно связались с Петром Порай-Кошицом, ведущим дизайнером проекта, дабы получить комментарии к сложившейся ситуации.

Ответ Петра, уже изрядно замученного журналистами, был краток и лаконичен, но, тем не менее, ситуацию все же прояснил. Оказывается, никто не хлопал дверьми и не бил мониторы — коллектив решил мирно разделиться после завершения работ над **"Солдатами неба"**. *"Ном просто стало тесно. Несколько человек захотело пойти своим путем"*, — говорит Петр. Такой ход событий, как известно, не редкость в игровой индустрии.

Всего из 16 сотрудников МАДии уходит 10, в том числе и сам Петр. Часть уходящих сотрудников уже решила основать собственную компанию — **Digital Fun Studio**, которая сразу же после релиза **"Солдат неба"** начнет разработку нового проекта. Петр Порай-Кошиц также планирует остаться в игровом бизнесе и создать собственную студию. Вот что он заявил по этому поводу коллегам с сайта biz.dtf.ru:

"Я собираюсь организовать собственную игровую студию. Для ночоло будет сделан небольшой проект, по которому уже достигнуты договоренности с издателем. Но этом проекте и будет сколочено командо и отложен механизм работы."

Детали проекта и название студии пока неизвестны. Остальные сотрудники, скорее всего, останутся в МАДии и после завершения работ над **"Солдатами неба"** займутся новым проектом.

ДАТЫ ВЫХОДА ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Chrome	1C	Techland	2002
Crime Cities	1C	Techland	2002
Day of the Mutants	1C	Techland	2002
Defender of the Crown	1C	Blackstar Interactive	2002
I.G.I. 2 Covert Strike	1C	Codemasters	2002
Icewind Dale 2	1C	Interplay	2002
Lion Heart	1C	Interplay	2002
Mission Humanity	1C	Techland	2002
Operation Flashpoint: Contraband	1C	Codemasters	2002
(Operation Flashpoint: Resistance)	1C	Codemasters	2002
Prisoner of War	1C	Techland	2002
Speedway Championships	1C	Codemasters	2002
TOCA Race Driver	1C	Codemasters	2002
World War II: Frontline Command	1C	Codemasters	2002
Xpand Rally	1C	Techland	2002
Прэзэр (GAST)	1C	Mindscape	2002
AquaNax: Сумарк Аквы (AquaNax)	1C/Nival Interactive	Fishtank/Mossive Development	3 кв 2002
ARX Fatalis (ARX Fatalis)	1C/Nival Interactive	Fishtank/Akron Studios	2002
Fual	1C/Nival Interactive	Crya	2002
Gorleid	1C/Nival Interactive	Crya	2002
Naegamio	1C/Nival Interactive	Wandoo	2002
One Must Fall BG	1C/Nival Interactive	Diversion Entertainment	2002
Solombe	1C/Nival Interactive	Crya	4 кв 2002
Ski Park	1C/Nival Interactive	Microids	2002
Wor and Peace	1C/Nival Interactive	Microids	2002
Автомобил (Cor Tycoon)	1C/Nival Interactive	Fishtank/Vectarc Development	3 кв 2002

ИНДУСТРИЯ



И мальчики кровавые в глазах

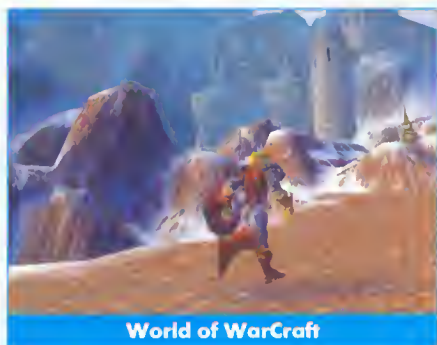
Знаменитый скейтер Тони Хок, в очередной раз пораскинув мозгами на рампе, решил обеспечить себе безбедную старость. Выбор, естественно, пал на Activision. Еще бы, ведь дела у компании сейчас идут как нельзя лучше. За первый фискальный квартал этого года прибыль Activision выросла на 70 (!) процентов, составив 191,3 миллиона вечнозеленых президентов (а было, смешно сказать, всего 20,7). Так вот, толстосумы из компании подписали с Тони контракт, который продлится аж до 2015 года! Думаю, не стоит объяснять, сколько еще серий Tony Hawk's Pro Skater мы увидим в ближайшее (и не очень) время. Не знаю, как насчет THPS 17, а вот THPS под номером 4 ожидается (по крайней мере, на приставках) уже этой осенью.



Tony Hawk's Pro Skater 4

Пантеон богов

Уж кто-кто, а Blizzard лучше всех знает, как быть все мыслимые и немыслимые рекорды продаж. Всего пару лет держался рекорд самой быстропродаваемой игры — Diablo II. Новым коралем продаж, как вы уже догадались, стал Warcraft III: Reign of Chaos. За двенадцать дней продаж компания продала (только вдумайтесь) более миллиона копий игры! Ох, то ли еще будет, когда выйдет World of Warcraft...



World of Warcraft

Продано!

Из недр компании Firaxis Games, основанной шесть лет назад самим Сидом "Дедушкой" Мейером, вышло сообщение о покупке новомодного движка NetImmerse 3D. Для людей непосвященных и не разделяющих радости Firaxis поясню, что на NetImmerse было воздвигнуто такая игра, как The Elder Scrolls III: Morrowind. Правда, куда будут направлены все мощности этого движка — неизвестно. Может быть, на нем сделают четвертую "Цивилизацию", может, вторую "Альфу Центавра", может, неожиданное продолжение Pirates!, а может (упаси Господь, конечно)... новый SimGolf.



SimCity 4

Barking Dog под крылом Take Two

Удочлив Take Two Interactive сделала очередное приобретение. Компания купила за три миллиона долларов (и 242,450 акций) Barking Dog Studios. Рядовому геймеру Barking Dog известна по играм Homeworld: Cataclysm и Global Operations. На момент покупки в Barking Dog работало порядка пятидесяти разработчиков. Отныне студия будет именоваться Rockstar Vancouver и займется разработкой пока не анонсированной игры на военную тематику.

• BLOOD ARIA II •

ПЕСЕНЬ ВОЙНЫ

Оформление: Московское Визуальное



pc cdrom

"Песнь Войны" — изометрическая ролевая игра, рассказывающая нам о древнем Востоке, где жизнью людей управляли могущественные Боги, а по земле бродили загадочные создания. Эта история о двух богоподобных людях, миролюбивой женщине по имени Уррфена и коварном мужчине Джинму. Вместе эти два человека получили от верховного Бога уникальную силу, позволяющую создать абсолютно новый мир. Мир был создан, и в нем Уррфена и Джинму установили свой порядок, разделив территорию на две равные части. Однако со временем идиллия стала распадаться из-за спора о том, чья сила важнее для этого мира. После того как верховные Боги прознали о войне в новом мире, они в гневе заключили Уррфену и Джинму на острове Камезиан. И вот уже на протяжении тысячи лет томится там эти два существа, олицетворяющих добро и зло. Время не стоит на месте, скоро Джинму и Уррфена освободятся из заточения, и тогда на мир обрушится тьма решающей битвы, битвы между добром и злом.



Особенности игры:

- Завораживающий фантастический мир с оригинальным сюжетом.
- Возможность управлять одновременно пятью героями.
- Четыре уникальных класса героев, с возможностью развивать в них как магические, так и боевые искусства.
- Качественная графика в разрешении и 800x600, с потрясающими визуальными эффектами, создающимися современным и графическими видео картами.
- Поддержка многопользовательской игры до 8-и человек.



www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "eSOFnet"
© 2002 "Triggersoft"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com



ДАТЫ ВЫХОДА ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Иерусалим (Jerusalem)	1C/Hivol Interactive	Crya Interactive	осень 2002
The 3 Roads to the Holy Land	1C/Hivol Interactive	Microids	2002
Кортни Гран-Пир (Open Kori)	1C/Hivol Interactive	CDV Software Entertainment/	
Командир (War Commander)	1C/Hivol Interactive	Independent Arts	3 кв 2002
Лак-Месс (Lach-Mess)	1C/Hivol Interactive	Wanadoo	3 кв 2002
Ралон Гаррас 2001	1C/Hivol Interactive	Crya/Cosmopoe	2002
Darkened Skye	1C/snowball.ru	SSI	осень 2002
Drogan Throne	1C/snowball.ru	Strategy First	осень 2002
Fao	1C/snowball.ru	PAH Vision	2002
Moemoins 1-6	1C/snowball.ru	WSOY	2002
ProSoccer 2002	1C/snowball.ru	Enigma	2002
Rock Manager 2	1C/snowball.ru	PAH Vision	ноябрь
Sago	1C/snowball.ru	Pon Interactive	2002
Tachyon	1C/snowball.ru	Havalagic	осень 2002
2150: Воды Стикса (2150: Lost Souls)	1C/snowball.ru	Zuxxex	осень 2002
Автостанам на Галактике	1C/snowball.ru	PAH	3 кв 2002
Безумный Маркс (Bandits)	1C/snowball.ru	PAH Vision	ноябрь
Гатинго	1C/snowball.ru	Xicot Interactive/Pironho Bytes	осень 2002
День Победы (Meats of Iron)	1C/snowball.ru	Paradox	ноябрь
Затерянный Мир 4 (Mallans G/SE1002)	1C/snowball.ru	JaWood	осень 2002
Крестоносцы (Crusader Kings)	1C/snowball.ru	Paradox	ноябрь
"Отряд Дельта": Операция "Книжол"	1C/snowball.ru		
(Delta Force: Task Force Dagger)	1C/snowball.ru	NovoLogic	осень 2002
"Отряд Дельта": Операция "Спецназ"	1C/snowball.ru		
(Delta Force: Land Warrior)	1C/snowball.ru	Havalagic	осень 2002
"Отряд Дельта": Операция "Черный Ястреб"	1C/snowball.ru		
(Delta Force: Black Hawk Down)	1C/snowball.ru	NovoLogic	осень 2002
The Elder Scrolls III: Morrowind	1C/Анелла	Bethesda	3 кв 2002
Age of Wonders 2	1C/Ларгус	Take 2/	2002
Civil War	1C/Ларгус	Octagon / Walker Boys Studio	2002
Duke Nukem Forever	1C/Ларгус	Take 2/3D Realms	2002
Farscape	1C/Ларгус	Octagon / Merscom	2002
G1 Combat	1C/Ларгус	Take 2/Tolsonsoft	2002
Hidden and Dangerous II	1C/Ларгус	Take 2/Illusion Softworks	2002
Moflo: the City of Last Heaven	1C/Ларгус	Take 2/Illusion Softworks	2002
Mistmore	1C/Ларгус	Arxel Tribe	2002
Myth III: The Wolf Age	1C/Ларгус	Take 2/Mumba Jumba	2002
Past Mortem	1C/Ларгус	Microids	2002
Ronse	1C/Ларгус	Saor	2002
Real War	1C/Ларгус	Octagon/Rivol Interactive	2002
Ring 2: Twilight of the Gods	1C/Ларгус	Arxel Tribe	2002
Tennis Masters Series 2002	1C/Ларгус	Microids	2002
Troinx	1C/Ларгус	Arxel Tribe	2002
White Fear	1C/Ларгус	Microids	2002
Сибирь (Syberia)	1C/Ларгус	Microids	2002
Безымянная война (No Name War)	MMG/Медиа-Сервис 2000	AMC Creation	сентябрь
Crazy Designer	snowball.ru/Новый Диск	T'Time	осень 2002
Disciples GOLD Special	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	осень 2002
Simon 3D	snowball.ru/Новый Диск	Crucial	осень 2002
Steel Beasts II	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	осень 2002
Steel Beasts GOLD	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	осень 2002
Strike Fighters	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	осень 2002
Waterloo	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	осень 2002
Баньши Гатин 2 (Toon Quad)	snowball.ru/Новый Диск	Revisitrone	осень 2002
Осада Авалона I (Siege of Avalon I)	snowball.ru/Новый Диск	Blockstar/Digital Tome	сентябрь
Осада Авалона II (Siege of Avalon II)	snowball.ru/Новый Диск	Blockstar/Digital Tome	октябрь
Осада Авалона III (Siege of Avalon III)	snowball.ru/Новый Диск	Blockstar/Digital Tome	ноябрь
1000 years	Анелла	eSOFNET	осень 2002
Cargo Tycoon	Анелла	JaWood	осень 2002
Knight Shift	Анелла	Zuxxex Entertainment	зима 2002
World War 2: Panzer Claws			
(Frontline Attack: War over Europe -	Анелла	Zuxxex Entertainment	сентябрь
Второй Мировой: стальной нуль)	Анелла	Zuxxex Entertainment	весна 2003
Бешеные псы (Rabid dogs 2)	Анелла	Pironho Bytes	зима 2002
Гатинго 2 (Gothic 2)	Анелла	JaWood	зима 2002
Дальний Запад (Far West)	Анелла	iRock Interactive	зима 2002
Дикое небо (Savage Skies)	Анелла	Bahemia Interactive	осень 2002
Другая война (Another war)	Анелла	Arush games	зима 2002
Опустошение (Devastation)	Анелла	Kaai Dag	лето 2002
Плотинус: пластиниковый урзак (Platypus)	Анелла	Silverback Entertainment	осень 2002
Предвестник (Harbinger)	Анелла	Bohemia Interactive	лето 2002
Рыцари креста (Knights of the Cross)	Анелла	eSOFNET	осень 2002
Хаос (Chaos)	Буно	Jonqui Software	осень 2002
Заклятие (Spells of Gold)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Crya Interactive	2002
Agassi Tennis Generation	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Mante Crista	2002
Airline Tycoon Evolution	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Beach Soccer	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ubi Soft	лето 2002
Destroyer Cammand	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Mante Crista	2002
Dina Island	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Expendable	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Mante Crista	2002
Fire Department	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Crya Interactive	2002
Gore	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Gun Metal	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Incaming	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Inquisition	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Iron Storm	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Jain The Band	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Mante Crista	2002
Jules Verne	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Crya Interactive	2002
Koon Barbarian Blade	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Crya Interactive	2002
Micro Cammandas	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Mante Crista	2002
Midnight GT (Rage)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Mobilis Forces	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Next Generation Tennis	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Paris City Builder	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Mante Crista	2002
Platoon	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Mante Crista	2002
Quis: Foot	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Crya Interactive	2002
Rage Rally	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	лето 2002
Savage Arena	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Stealth Combat	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Crya Interactive	2002
The Curse	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
The Partners	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Mante Crista	2002
THORGAL: No Man in This World	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Crya Interactive	2002
Worlds: Botticery 2	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ubi Soft	лето 2002
Zidone Football Generation	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Crya Interactive	2002
Врожденные вад. Тортитарие смерти			
(Hostile Waters: Antaeus Rising)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Ларды Вайны (Warrior Kings)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Microids	2002
Силы вторжения (Incoming Forces)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Уган атаки (Eurafighter Typhoon)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Aquinox 2	Руссобит-М	Massive Development	ноябрь
Neverlands	Руссобит-М	Pbomonic	ноябрь
Secret Ops	Руссобит-М	Wings	декабрь
The Sum of All Fears	Руссобит-М	UbiSoft	октябрь
VIP	Руссобит-М	UbiSoft	осень 2002
Гаросул: Наследие Дракона			
(Garosul: Legacy of the Dragon)	Руссобит-М	Pendulo Studios	лето 2002
Промышленный гигант-2 (Industry Giant 2)	Руссобит-М	JoWood Productions	лето 2002

РОССИЯ



Обрусевшие "Дельты"



Delta Force: Black Hawk Down

Студия Snowball Interactive объявила начало работ над локализацией тактического экшена Delta Force: Black Hawk Down от NovaLogic. Напомним, что сюжет игры основан на одноименном фильме Ридли Скотта, небезызвестного режиссера "Чужих". Игра вернет нас в 1993 год, когда спецподразделение "Дельта" было заброшено в самый центр Сомали для подавления ненавистных сепаратистов и насильственного установления демократии по-американски. Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб" выйдет осенью нынешнего года в рамках совместной линейки snowball.ru и 1С. Помимо "Черного Ястреба", этой осенью свет увидят и две другие игры из той же серии: Операция "Кинжал" и Операция "Спецноз".

Больше игр, хороших и разных

Фирма 1С объявила о подписании договора сразу с несколькими зарубежными компаниями на издание их игр на территории России-матушки. Под тяжелую палу российского сафтверного монстра попали: Codemasters, Interplay и Virgin. От названий издаваемых игр рябит в глазах. Пасудите сами: Lionheart, Icewind Dale 2, I.G.I. 2: Covert Strike, Operation Flashpoint: Resistance, World War II: Frontline Command, TOCA Race Driver и Prisoner of War.

Помимо крупных проектов, 1С также обратила внимание на более мелкие. В частности, с польской компанией Techland был подписан контракт на издание всей линейки ее последних игр: Chrome, Crime Cities, Day of the Mutants, Mission Humanity, Speedway Championships и Xpand Rally. О датах выхода всего этого разнообразия пока ничего не сообщается.

Осенние новинки Snowball

Snowball Interactive продолжает радовать своих поклонников все новыми и новыми локализациями. Уже этой осенью на прилавках появится космический симулятор "Жестокие звезды" (оригинальное название — Tachyon: The Fringe). В этой игре от NovaLogic некая могущественная корпорация и колонии вольных поселенцев сражаются за богатые ресурсами районы. "Как на этом заработать и при этом остаться в живых?" — вот на такой вопрос вы и будете искать ответ на окраине Галактики.

Вдагонку за осенними "Жестокими звездами" отправится еще один, несколько более "приземленный" проект от Strategy First. Snowball совместно с компанией "Новый Диск" выпустит русскую версию игры Strike Fighters, симулятора истребителя F-4 Phantom II времен далеких 60-х.

Свободу человечеству!

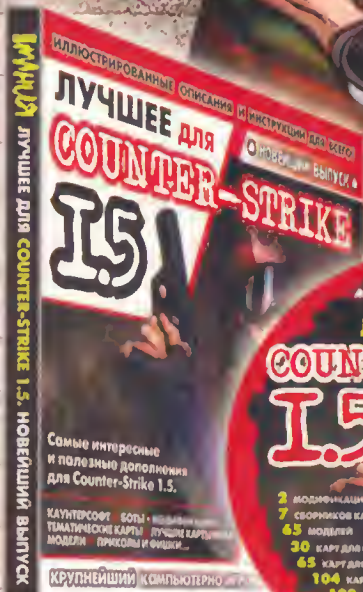
Компания "Акелла" объявила о подписании договора с фирмой Silverback Entertainment об издании на территории России, СНГ и стран Балтии новой ролевой игры "Предвестник" (оригинальное название — Harbinger). Будущее предстает перед нами далека не в ярких красках. Инапланетные твари одну за другой поработают планеты. На пути захватчиков остались лишь три цивилизации. Именно им предстоит отстаивать свое законное право на свободу. В игре нас ждут три типа героя (человек, киборг-гладиатор и прекрасная представительница инапланетной расы), три класса оружия (для ближнего боя, для дальнего и для ведения боя с любой дистанции), огромное количество уровней и заданий, ну и, конечно же, красивая графика со всеми новомодными новаторами. Релиз "Предвестника" ожидается осенью этого года. ■

ИГРОМАНИЯ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ЛУЧШЕЕ для COUNTER-STRIKE

• НОВЕЙШИЙ ВЫПУСК •

УЖЕ
В ПРОДАЖЕ



Компакт подготовлен редакцией
журнала ИГРОМАНИЯ
http://www.igromania.ru

Вторая часть проекта "Лучшее для Counter-Strike".
На диске представлены специально отобранные
и ранее протестированные новейшие дополнения для Counter-Strike 1.5!

БОТЫ: RealBot * PODBOT 2.5 * Новые waypoints — для 130 карт

МОДИФИКАЦИИ: Самый лучший набор скинов: Mr Lol Skinpack

* Набор от сильнейшего CS-клана: Mercenary Pack

ТЕМАТИЧЕСКИЕ КАРТЫ: Карты с престижного конкурса 52h

* Лучшие карты от CounterCraft * Подборка прикольных карт

* Карты Knife Arena (разборки на ножах): два сборника

* Карты раннего Counter-Strike до версии 1.0 * Сборник карт от "Планеты Half-Life"

ЛУЧШИЕ КАРТЫ МИРА: 30 карт для режима AS * 65 карт для режима DE

* 104 карт для режима CS

МОДЕЛИ: 3 очень важных персона * 4 заложника * 16 контр-террористов

* 19 террористов * 23 вида оружия

ПРИКОЛЫ И ФИШКИ: 4 флэш-ролика * 4 "шкурки" для Winamp

* 9 вариантов интерфейса

Все материалы снабжены описаниями, картинками и инструкциями
по установке. Все карты, помимо кратких описаний, протестированы.



Эксклюзивным распространителем является ООО "Руссобит-Трийд"

г. Москва, Петровско-Разумовский проезд, д.7

(095) 212-0161, 212-0181, 212-4451

OFFICE@RUSSOBIT-M.RU

WWW.RUSSOBIT-M.RU

Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на сентябрьском компакт-диске "Игромании". На самом компакт-диске содержатся детальные развернутые описания, инструкции по инсталляции и скриншоты. Основными разделами компакт-диска являются "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "Драйвера", "Игровая зона", "Deathmatch", "По журналу", "КОДЕКС", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "Мозговой штурм" и "ИфоБлок". Компакт базируется на уникальном движке, обладает меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержит вступительный видеоролик и подборку игровой музыки.



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Ведущий блока:
Геймер (gamer.sabaka.igromania.ru)

В период подготовки этого номера игровой индустрия поблаговолит к нам с вами несколькими приятными играми, но среди них нашлось очень немного тех, по которым нам захотелось подготовить руководства и прохождения. А посему нынешний выпуск прохождения-руководческого раздела содержит преимущественно финальные версии материалов по сверхпопулярным играм последнего времени, а также — новая для нас практика! — дополнения к некоторым материалам.

1. Neverwinter Nights. Автор — Псмит. Рекорд, поставленный материалом по Heroes of Might and Magic IV, успешно побит! И, будучи побитым, скупит и убеждает, поджавши хвост. Отныне самым большим материалом за историю "Игромании" становится прохожденческо-руководческий шедевр по игре Neverwinter Nights, составляющий по объему 250 тысяч знаков, что приблизительно равно половине объема всего 176-страничного номера "Игромании"! Всем поклонникам игры — смотреть в обязательном порядке. На компакт — финальная версия материала.

Отдельного вашего внимания заслуживает то, что для прохождения подготовлено 18 сохраненных файлов. Основные десять вы найдете на компакт, а все восемнадцать — на сайте "Игромании", где данный материал также нами опубликован.

2. Age of Wonders II: The Wizard's Throne. Автор — Псмит. По сравнению с предыдущим

номером материал увеличился вдвое, дополнившись всем необходимым для того, чтобы быть названным "финальной версией". Вы найдете в нем все, что вам может потребоваться.

3. Grand Theft Auto III. Автор — Антон Логвинов, известный также как FX. В седьмом номере мы публиковали прохождение и подробное руководство по GTA3. Но тогда оно писалось в относительно сжатые сроки, и не было возможности изучить все тонкости игры, узнать все ее секреты и прочее и тому подобное. С течением времени такая возможность появилась... На компакт — полная, теперь уже окончательная версия руководства/прохождения по GTA3. Вас ждет море уникальнейшей информации, которую вы, должно быть, и не чаяли узнать откуда-либо. Достаточно сказать, что общий объем текста, в котором уже содержалась вся необходимая информация, увеличился больше чем в два раза... Дальнейшие комментарии излишни — срочно отправляйтесь в раздел "Руководства и прохождения" и читайте!

Прежде к GTA3 нами выкладывалось две сохраненки. Теперь добавилась еще одна. Не пропустите.

4. Дополненный Warcraft III: Reign of Chaos. Автор — Dash. Поразмыслив, Dash решил написать небольшое дополнение, а именно — осветить некоторые тонкости мультиплеерной игры. Оно называется "Мультиплеер" и находится в конце основного материала по игре, который мы полностью повторяем.

В отношении сохраненок — никаких изменений. Выкладываем те же самые.

5. Syberia. Автор — Пятнистая Рыскава. Приключенческая Syberia оказалась той самой темной лошадкой, на которую никто не ставил, но которая внезапно прогремела на весь мир. И, вероятно, придет к финишу первой, став лучшим квестом года! Если вы любите квесты, то — немедленно покупайте Syberia! А когда будете играть, то — вам пригодится подготовленное нами прохождение.

К прохождению прилагаются сохраненки всех этапов, сделанные перед очередными левреездами на следующую локацию.

P.S. А в следующем номере ждите прохождения Zanzarah...

Руководство и прохождения публикуются: **1.** На компакт в одноименном разделе. **2.** На компакт в виде RTF-файлов в CD:\Draft\Guides (там таблицы удобнее смотреть). **3.** На сайте журнала по адресу WWW.IGROMANIA.RU.

Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

КОДЕКС

С февраля 2002 года на компакт находится гигантская база кодов примерно для 700 ИГР, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от публичных других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!



ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель "Игравай заны":
or@NGE (arange@igromania.ru)

Сегодняшняя "Зона" носит выраженный стратегический характер. Почти половина игр — стратегии. Как ветераны (Age of Empires, Heroes III), так и новички вроде Galactic Battlegrounds.

Всем контрастайкерам большой привет от папаши Джи, умотавшего на заслуженный отдых греть боевые шрамы под тропическим солнцем и оставившего "контру" мне на рассмотрение. Сами увидите, чего я там наворотил.

Темой компакт сегодня у нас становится нестареющая Half-Life и огромный синглплеерный эпизод Nuclear Winter, повествующий о дальнейшиххождениях капала Шеллпара из Opposing Force. В дополнениях — царство flash-игр, а в "Работах читателей" — петный застой, связанный с коникупами и отпусками.

#01. Ил-2: Штурмовик

Десять разнообразных миссий. Как за Советский Союз, так и за немцев.

#02. Крутой Сэм (Serious Sam)

Великолепная карта Real Fight Night — концентрированное "мясо", бесконечное бе-

зумное рубипово, одобренное отличным дизайном и интересной музыкой.

#03. Age of Empires II: The Conquerors

1. Каждому известно, что на ошибках учатся. Причем лучше всего учиться на чужих ошибках. Именно для этого существует возможность просмотра чужих мультиплеерных партий, а проще говоря — Recorded Games. Десять записей поединков от гигантов стратегической мысли со всего мира.

2. Традиционные синглплеерные сценарии, куда же без них.

#04. Counter-Strike

Прошу любить и жаловать, генерал-лейтенант первого ранга Акакий "Железные яйца" Цукерман аль Рашид ибн Торик, ветеран первой, второй и третьей мировых войн, активный участник афганской и чеченской компаний, американской войны за независимость и за освобождение, пардон, негров. Почетный оленевод Таджикистана, тридцать первая ракетка мира, трижды герой бывшего Советского Союза (посмертно). По совместительству

мой троюродный пра-пра-пра-дедушка. Несмотря на почтенный возраст, не утратил былой удалости, хотя и приобрел геморрой, простатит и легкий старческий маразм с примесью маниакально-депрессивного психоза. Коллекция новых стволов была собрана при его активном участии, так что не удивляйтесь определенной пикантности многих, не побоюсь этого слова, экспонатов.

Однако дедуля просит слова и тычет мне в спину каким-то репиком. С явным нехорошими намерениями. Все, все, удаляюсь, зампокаю, предоставляю слово почтеннейшему Акакию Сигизмундовичу...

Ultimate Weapon Pack 2002 Mk IV "Веселая Вкуснятина"

1. Ха-ха! Испугался, подпец? То, что ты, маленький негодник, обозван репиком, на самом деле моя любимая игрушка, верная спутница, побывавшая всей моей жизни... Это, ребята, знаменитая винтовка "Ремингтон 870" собственной персоной. Эх, помню, как по плантациям черномазых гонял. Солнце еще не село, а они уже работать не хотят,





ИГРОМАНИЯ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ЛУЧШЕЕ для QUAKE III ARENA

дармоеды. А я по ним из любимого "Ремингтона" палить и начинаю, они сразу засуетятся, забегают — видимость работы создают. Да, золотые были деньки.

2. А вот эту штучку по моему заказу сделал один прохиндей из Техаса. Я тогда приторговывал средством для роста волос. Средство, конечно, было изрядное, действовало на ура, вот только через пару дней его использования волосы начинали расти не только на голове, но и на всех остальных местах, на ногтях и даже во рту. Я об этом знал, потому и заказал себе этот револьвер, а для удобства присобачил к нему ружейный приклад и второй барабан. Заплатил я тогда по-царски, за это мне даже бесплатную гравировку сделали и дарственную надпись, если приглядишься — прочитаешь. Правда, вскоре мне понадобились деньги, и каналю-мастера я из его же пушки пристрелил, забрав всю наличность. Прозвал я эту красоту *Desert Lawgiver* — и сколько же я задниц нодрал с его помощью! Местный гробовщик сделался миллионером за то время, пока я жил в Техасе.

Время летело, я перебрался на континент в надежде найти там новые игрушки и, знаете ли, не ошибся. Столько всяких дивных разностей приобрел. Самые занятные принес сюда, любуйтесь, талка руками не трогайте.

3. Это мой верный АКС-74, совсем как у этого вашего Бен Ладена, только лучше. Еще подствольник к нему есть, талка не работает — засорился; видать, пока я спал, моджахеда туда бычков напихали — их любимая пакость...

4. Эта какая-то бабская штука, называется *Dildo*, я ее увел у одной порижской потаскушки. Похожа на мужское достоинство, выполненное в натуральную величину из резины, как милицейская дубинка. Говорят, ее, прости господи, промез, гм, пихают. Я сам не пробовал — с моим проститутком шутки плохи, но со всей ответственностью могу заявить — по вражескому интерфейсу этой дылдай таже очень неплохо стучать, даже никакой ножик не нужен.

5. ГЭ Тридцать Шесть (G36) — это прототип нового оружия массового поражения, украденный из секретной лаборатории Жана Батиста Эммануэля Зорга. Выглядит внушительно, но стреляет довольно паршивенько, ибо это, как я уже сказал, прототип. Весит без малого 30 кило и греется что твой паяльник, даже пара авиационных вентиляторов внизу не спасают.

6. Вот сувенирная граната из Амстердама. У них это вместо матрешек иноземцам продают, сам видел, как их делают. Здоровенный мужик сначала садится к кальяну, затаится, а потом со всей силы выдыхает в боночку, которую запаивают, приделывают к ней чеку и раскрывают. При открытии содержимое выходит наружу, в помещении образуется густейший кумар, а всех рядом находящихся начинает жестоко плющить. Те, кто после в живых останется, бросают оружие и хадят па карте с криками "Дашь фрилав и легалайз к следующей пятiletке, ом мани подме хум бом шанкар шива ом йо-йо вашумать".

Лодно, пошутили и будет, brave старец показал вам лишь незначительную часть своего арсенала, но времени больше нет — пришла пора батонков, буханок и караваев. Правда, сегодня не будет буханок, не будет караваев, будут только батонки, точнее, батончики, шакаладные. Целых три шоколадных батончика "Рыжий Ап" с фруктовой начинкой и часовым механизмом, плюс один очень вкусный батончик в нычке.

BatonChick #001 "Kenny"

Oh my god, you killed Kenny!!! You bastard!!! Да! Ублюдок! Ты грохнул Кен... курицу. А то, что курица теперь похожа на Кенни, а Кенни теперь живет не в стремном городишке, а на *cs_italy* — это все измена и оптический обман.

BatonChick #002 "Vodyanoy Pistolet"

"Что написано на твоей пушке? Ты не знаешь? А я знаю — на твоей пушке написано, что она полное ..., а на моей написано *Desert Eagle*". Что бы кто ни говорил, а грабить банки с водяным пистолетом можно и даже нужно, особенно в такую жару.

BatonChick #002 "Krysa'z'Bomboy"

Кибернетический грызун с электронными мозгами, инфракрасным зрением и тротиловой начинкой. Сам находит бомбплейс и прочно закрепляется на любой поверхности. Мерзко пищит и плохо пахнет, если не взорвется, то от обиды перекусает всех контров и заразит их бубонной лихорадкой Мебиуса.

#05. Disciples II

Разработчики игры исправно выкладывают на официальный сайт новые сценарии, причем с завидной регулярностью, аж по десять штук в



На компакт-диске представлены лучшие дополнения для **QUAKE III ARENA**: карты, модели, патчи, модификации, статьи, а также абон для рабачего стапа и скины для WinAmp.

МОДИФИКАЦИИ (MODS): Стрельба с двух рук: *Aklimbo Mod* * Смерть с одного выстрела: *CorkScrew Mod* * Тренировочный полигон: *Defrog Mod* * Зоморговоров: *Freeze Tog Mod* * Кровавый беспредел: *GibHoppy Mod* * Футбол без Gridiron Mod * Отнеси голову на олтаре: *Head Hunters Mod* * Сноси вселенную: *Hunt Mod* * Царь горы: *Kill the King Mod* * Проф. турнирный мод: *OSP Tournament Full 1.01* * Гонки по выживанию: *Quake 3 Rally Mod* * Элемент случайности: *Quake 3 Mod* * Тьма новых ортефоктов: *Rune Quake 3 Mod* * Битво супрегей: *Superheroes III Mod* * Оружие за убийство: *Weapons of Fury Mod*

ПАТЧИ: Quake 3 Point Release v 1.31

ЛУЧШИЕ КАРТЫ: 70 специально отобранных карт, собранных со всего мира
МОДЕЛИ: Сборник в стиле оиме * Сборник "Киборги" * Сборник "Q4 Glod" * и еще 30 красивейших моделей

НАБОР ФАНАТА: 70 обоев для рабочего стола * 30 скинов для WinAmp

Все материалы снабжены описаниями, иллюстрациями и инструкциями по установке. Все карты, помимо кратких описаний, прорейтингованы



Эксклюзивным распространителем является ООО "Руссобит-Транд"
г. Москва, Петровско-Разумовский проезд, д. 7
(095) 212-0161, 212-0181, 212-4451
OFFICE@RUSSOBIT-M.RU WWW.RUSSOBIT-M.RU



ТЕМА КОМПАКТА Half-Life: Nuclear Winter

Nuclear Winter — увидевший свет в августе этого года неофициальный бесплатный аддон, способный переигрывать коммерческие *Opposing Force* и *Blue Shift*.

Представляет собой логическое продолжение *Opposing Force*. Капрал Шепард вышел на свободу и продолжает службу в рядах вооруженных сил. А тут нагрянула третья мировая, арабы захватили Израиль, Россия объединилась с США в борьбе с Евросоюзом (ИИ!), и все дело, конечно, закончилось серией ядерных ударов, которые, однако, не принесли желаемого результата. "Фаллаута" не будет, господа, будет еще одна "Халфа".



▲ Внутреннее убранство вертолета выполнено на 5 баллов. Кстати, обратите внимание — летим над городами.

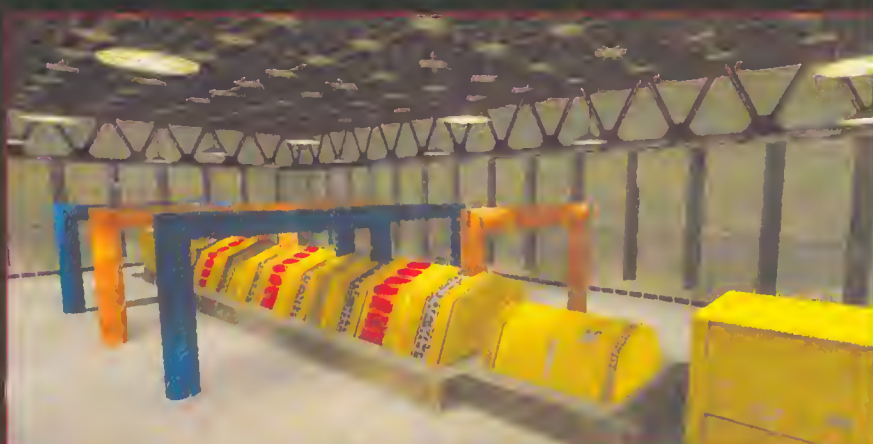
Да бали знакомые лаборатории, склады химических отходов и горные военные базы. Талпы электрических насекомых, вертолеты, иназемные лазерные пушки и синие великаны с красными лампочками в носу. Атмосфера оригинальной игры соблюдена четко, а несколько уровней городского типа только скрашивают общее впечатление. Помимо новых уровней (общим количеством 29 штук!), разработчики не поскупились на новые модели монстров и оружия, несколько десятков мегабайт азвучки и даже собственный саундтрек. Дизайн корот комментировать не буду, скажу только, что не хуже, а местами даже лучше, чем в оригинале. Большое количество мастерски срежиссированных скриптовых сценок, огромные движущиеся механизмы, сложные лазерные системы и множество интересных дизайнерских находок!



▲ Один из самых интересных моментов — огромная дамба. Обратите внимание на снайперов, затанцвавших на вышках.



▲ То же дамба, на с "породного входа". Оцените масштабы и дизайнерскую работу. А какие тени на земле...



▲ Любимые всеми гейм-дизайнерами генераторы, куда же без них родимых.

неделю. Часть из них попадает на наш диск. Сегодня это Bloodlust, Death Island, Ghost Trouble, Kill the Enemy и Le Choc Des Eppes.

#06. Dungeon Siege

1. Модификация Gift of the Magi — добавляет в игру множество новых магических колец и омулетов. Отрадно, что все эти ништяки появляются также в свободной розничной продаже.

2. Book Mod — добавляет ровно двадцать новых книг, содержащих полезную информацию.

3. Balanced Magic Mod — не знаю, как насчет баланса, но усиливает все атакующие заклинания.

#07. Elder Scrolls III: Morrowind

1. Black Candle Guild — добавляет в игру новый квест (изучить поле деятельности подпольной воровской гильдии с последующим уничтожением ее членов) и большое подземелье, в котором эта гильдия устроила свою штаб-квартиру.

2. Lysandus Tomb — еще одно подземелье, в отличие от большинства стандартных данжей отличается завидными размерами и высокой плотностью населения.

3. Seyda Neen Adobe — отличный способ пожить в самом начале игры. После установки этого плагина в городке Seyda Neen появляется богатый особняк, который просто необходимо ограбить.

4. Balmora Teleportation Complex — новое здание в Балморе. Внутри куча телепортеров, бесплатно доставляющих вас в любой из крупных городов.

5. Dual Scimitars — позволяет использовать два меча одновременно; соответственно, урон, наносимый ими, суммируется, да и смотрится это очень неплохо.

6. FletcherPlugin — плагин для жадных лучников, позволяет самостоятельно изготавливать стрелы, а при прокачанном скилле Alchemy можно наделять их магическими свойствами.

#08. Empire Earth

Стратегическую линию продолжает Empire Earth и пять сценариев к ней — Euro Diplomacy, Fox Lie, The Second Republic, Time Machine Experiment и World War 3.

#09. Grand Theft Auto 3

1. Модификация Hover Cars, превращающая все машины в футуристические средство передвижения, лишённые колес и парящие над землей.

2. Friendly Gangstaz Mod — вас достали китайские отморозки? Не дают прохода колумбияцы? Тогда ставьте этот мод и наслаждайтесь спокойствием — отныне все группировки перестанут агрессивно реагировать на ваше появление.

3. GPS Radar Mod — существенно изменяет дизайн мини-карты в углу экрана. Она становится симпатичнее, удобнее и информативнее.

4. Nuclear Mod — изменяет характеристики взрывов, превращает жалкие "пшики" в симпатичные ядерные грибки, уничтожающие все живое в радиусе нескольких экранов.

5. Real Cars Mod — просто изменяет названия машин на реально существующие.

6. Admin Console — самый лучший и многофункциональный на сегодняшний день трей-

нер. Предоставляет поистине неограниченные возможности, от банального бессмертия до точного позиционирования любой машины и телепортации в нужные точки.

#10. Half-Life

Новый синглплеерный эпизод Nuclear Winter. Тема нашего компакт. Подробнее читайте на отдельном текстовом блоке.

#11. Heroes of Might and Magic III

Пять сценариев — A Joke to Far, Outcoming, Sentinel Recognition, Seven Lords, The Black Hand II.

#12. Heroes of Might and Magic IV

1. Утилита Hero Editor, позволяющая добавлять в игру совершенно новых героев и редактировать характеристики существующих.

2. Программа Spell Calculator — производит расчет силы любого заклинания в зависимости от крутизны героя. Обладает очень приятным интерфейсом.

3. Save Game Editor — один из лучших редакторов сохраненок.

4. Три пользовательских сценария — Good vs Bad, Seven Steps to Glory и Treble Charger.

#13. Jedi Knight II: Jedi Outcast

1. Вам надоел ваш лазерный меч? Не беда, можно с легкостью заменить его на катану, палаш дамасской стали или бейсбольную битку.

2. Три синглплеерных карты — Three Challenges, Fight Club и Hideout. В ближайших номерах мы планируем выложить на компакт большую подборку сингловых карт. Так что — веселье грядет!

#14. Max Payne

1. Paintball Mod — дает Макс в руки пейнтбольную пушку с простым названием "моркер" (с фидером) и комплектом шариков. При желании из маркера можно и на смерть застрелить.

2. Небольшая подборочка разнообразных скинов.

#15. Microsoft Train Simulator

Новые подарки от сайта www.trainsim.ru — отечественный товарный вагон и фирменный пассажирский состав "Енисей".

#16. Neverwinter Nights

В Сети постепенно начинают появляться первые результаты фанатской деятельности. В этот раз мы раскопали во всемирной помойке модуль, добавляющий в игру точную копию огромного города Sigil из Planescape: Torment. Модуль носит чисто развлекательный характер, так как город не заселен и предназначен только для фанатов "Тормент", желающих увидеть культовое место в 3D.

#17. Операция Flashpoint: Cold War Crisis

Весьма нестандартное для "Флешпойнта" дополнение — спортивный "Ягуар" и миссия с гоночным треком. Использовать можно и в сингле, но предпочтительнее мультиплеер. Плюс к этому полагаются тра-

диционные дополнительные миссии. Ровно десять штук.

#18. Quake III Arena

1. Карта Battledome. Настоящий рай для снайперов. Из оружия имеется только "рельса". Сом уровень представляет собой несколько висящих в воздухе платформ с пустой трубой посередине. При помощи джамп-пада через трубу можно попасть наверх, откуда реально прыгнуть на второй этаж. Feel my rail, motherfucker!!!

2. Карта Black Shining Leather. Автор этой карты явно испытывает нездоровое влечение к цепям — они повсюду. Поддерживают мосты, украшают стены и просто болтаются, хорошо, что передвижению не мешают. Сама карта довольно стандартная — дворик, несколько закрытых помещений, коридоры, лестницы и пара "прыгалок".

3. Карта Dead Boys Poem. Карта, выполненная в весьма нетипичном для Quake III стиле. Оригинальная архитектура, "ржавые" текстуры — все это отлично передает атмосферу заброшенного индустриального объекта, не может не порадовать и разнообразие окружения. И узкие коридоры, и огромные залы, и скромные тупички с навороженными металлическими конструкциями под потолком.

4. Карта Dystopia. Однозначный лидер по части дизайна. Автор оторвался по полной и наворотил ТАКОГО... Сумасшедшая смесь готики, индастриала и психоделики. Кованые решетки в полу, под которыми бешено вращаются лопасти вентиляторов, потрясающей красоты насосная станция во дворе замка... Смотреть, однозначно!

#19. Red Alert II

Десяток пользовательских синглплеерных миссий для оригинального RA2 и для Yuri's Revenge.

#20. Soldier of Fortune II: Double Helix

1. Мультиплеерный (но и поддерживающий ботов) мод Map Down.

2. Мультиплеерный бескровный Paintball Mod.

#21. Stronghold

Четыре синглплеерных миссии — Broken Allies, The Great Divide, Black Mountain и Old Coast Road.

#22. Star Wars: Galactic Battlegrounds

Новичок на "Зоне". Если вам, дорогие читатели, эта подборка пригодится, то будет и продолжение. Так что — пишите письма. А пока, на закуску, десять синглплеерных миссий.

#23. The Sims

1. Летний набор любого уважающего себя симо — комплект плетеной мебели, несколько палаток и спальных мешков, мангал, разного размера походные котелки и необходимый атрибут — бочонок пива.

2. Десять новых скинов. Снова аппетитные дамочки в откровенных нарядах.

#24. Zeus: The Master of Olympus

Подборка из десяти полностью отстроенных городов.

#25. Zoo Tycoon

Десять дополнительных зоопарков (в том числе и для "доисторического" аддона) и несколько новых объектов, тила автматов с колой.

Новая версия: CheMax 1.7

CheMax — читерская база данных, постоянно публикуемая на нашем компакт. Появилась новая версия, именуемая 1.7, в которой добавлены коды к новым играм. Программа содержит коды почти для 3960 игр. Так как сейчас летний период и поэтому новых игр мало, то в основном — обновление кодов к уже существующим записям.

CheMax включает в себя как стандартные коды, так и шестнадцатичисленные, а также easter eggs и прочие вкусности. Помимо хорошо организованной навигации, программа позволяет сохранять на винте в отдельные файлы и даже распечатывать найденные коды. И, что тоже немаловажно, CheMax отличается малым размером (в архиве почти помещается на одной дискете).

Рекомендовано как начинающему игроману, так и профессиональному читеру.

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"



Y2k Tetris — лучший на сегодняшний день тетрис, как и большинство современных мини-игр, сделан на flash. Во всех отношениях просто идеал — удобное управление, четкие красивые фигурки, приятное звуковое оформление и т.д., и т.п.

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"



Две флеш-игрушки из серии "Одень куклу Вуду". Имеем в наличии куклу и кучу одежды для нее. Комбинируя различные элементы кукольного туалета, получаем хать пророка Мухаммеда с косяком в зубах, хать Билла Гейтса в фарме третьего Рейха.

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"



Серия флеш-роликов Xiao-Xiao (рисованный экшен от этой конторы вы уже могли видеть на компакт прошлого номера). Объединяет эти ролики одно — векторная графика, постоянный мордобой и море черного юмора.

Работы читателей "Мании"

Внимание! Редакция сообщает, что все присланные читательские работы нами просмотрены и протестированы. Мы выкладываем так, что, по нашему мнению, является лучшим из пришедшего. Детальную информацию по всем работам вы обнаружите на компакт в разделе "Игровая зона"/"Работы читателей "Мании", а краткий перечень находящегося там вы можете увидеть ниже.

Роботы просьба отсылать по адресу GAMEZONE@IGROMANIA.RU. Все файлы должны быть закопаны в один архив, предпочтительно RAR. К роботу необходимо приложить описание и инструкцию по установке и, желательно, пару-тройку скриншотов. Роботы без описания не принимаются.

Деминури

Четыре колоды (по одной для каждой расы) от [GoRRo].

Ил-2: Штурмовик

Шесть великопеленных миссий из серии "Возмездие", автор Альберт Лобачев.

Counter-Strike

1. Замена модели 1-5 от THE DIC@RE.
2. Вэйпайнты для карты cs_gamma_assault, автор — Сергей Кузнецов.

Diablo II

Герой-варвар 30 уровня по имени Рагна-рок, прислал Артем Русаков.

Starcraft

Карта War in Jungle, автор — ToD

Игра W&D

Подарок от преданного читателя, скрывающегося под псевдонимом Re\$pect. Представитель элитного жанра текстовых RPG. Игра достойна самого пристального внимания.

Обои

Две оригинальных обои от c3.Poolm@n. Посвящаются Fallout Tactics и Oni.



ДЕАТНМАТЧН

Quake III Arena

Модификация Fobik

Попав в соперника из Railgun'a, вы увеличите число своих фрагов аж на целых четыре. А вот зацепив его взрывом ракеты, получите лишь два. При этом противник не умрет. Как раз наоборот — он припожит все усилия, чтобы отправить вас к праотцам. Максимум очков — восемь — вы завоюете, если убьете противника прямым попаданием из любого оружия, усиленного с помощью Quad Damage. Интригует? Это только часть правды. Вся правда — в разделе Deathmatch. Ну и на диске, разумеется.

Unreal Tournament

Модификация GODZ



По многочисленным просьбам и по причине собственного намерения мы ставим на компакт лотрясающий мод для Unreal Tournament, называющийся GODZ. Падрабн прочтите о нем вы можете на отдельном текстовом блоке.

Модификация TeleFrag Gun

Вариация на тему очень популярного мутатора Instagib. На старте каждому игроку вручают пушку, убивающую одним выстрелом. Интересен принцип ее действия — при попадании во врага игрок телепортируется на его место, разрывая тело жертвы телефрагом. В альтернативном режиме стрельбы игрока просто телепортирует в место попадания пули. Получается такой гибрид Enhanced Shock Rifle и Translocator. Поначалу резкие скачки с места на места очень непривычны, однако, наповившись, из них можно извлечь огромную пользу. Ну а что касается мутатора — Instagib он вряд ли вытеснит, но как альтернатива — вполне сгодится.

Модификация Arsenal

Модификация основана на принципе "от простого к сложному". При запуске вы составляете список оружия, причем слабые стволы помещаете в начало, а более сильные — в конец списка. Помимо стандартных

Составители блока "Deathmatch":
Олег Палянский,
а также Алексей Кравчун ("Клубы России").

видов оружия UT, вы можете использовать любые пушки из weapon-pack'ов. В начале боя игрокам выдают случайное, но мощное оружие из конца списка. Когда боец кого-нибудь убивает, первое оружие у него изымается, уступая место более слабому стволу. Так происходит шесть раз, и мощность получаемых пушек все время снижается. Последний фраг обычно приходится набирать с пистолетом или вообще с Impact Hammer'ом.

Модификация Who Pushed Me

Здесь, если игроку удастся повко пущенной ракетой отбросить противника в пропасть, он зарабатывает фраг, а противник не уходит в минуса. Соответственно, те моральные уроды, которые при игре в СТГ в погоне за личным результатом стаскивают товарищей, будут получать законные минус-фраги. Мутатор полностью оправдывает логотворку "все гениальное — просто". Элементарная идея, замечательная реализация, и никаких больше неприятных моментов, связанных с потерей кровью заработанных фрагов из-за падения в пропасть не по своей вине. Маленькое чудо.

Утилита UMOD Tool

В прошлом номере мы дали себе обещание положить на компакт эту замечательную утилиту. А уж если мы обещание себе даем,





то держим его железобетонно. Так держим, что оно и не рыпнется. Что же касается UMOD Tool — то это лучшая в мире программа для безпроблемной установки модов и мутаторов для UT. Что особо прекрасно — за авторством наших, российских программистов. Которым одно спасибо — за то, что сделали, и второе — за то, что разрешили выложить на компакт. Так что пользуйтесь, уважаемые. Имейте фан!

Counter-Strike

Иллюстрации для руководства

Как в славные былые времена, мы публикуем советы по тактике на карте de_piranesi. Сама собой, советы исключительно полезные. К которым прилагаются исключительно

полезные скрины. Которые вы можете увидеть в журнале. Но можете и на диске. Там крупнее, как-никак. Видно лучше.

Киберспорт

Реплеи

Демки финальных игр турнира по WC3, организованного немецким киберспортивным сайтом Go4wc3.de, с участием SK.Kova(Q) и OgerTob. В чемпионате приняли участие сильнейшие игроки Германии и всей Европы, так что поклонники новой игры найдут в этих реплеях немало новых стратегических находок.

Демки

Для тех, кто постигает азы тимплеяного мастерства в Quake 3, выкладываем демки

финальных игр крупнейших европейских чемпионатов прошедшего месяца — Eurocup 5 и Lan Arena 7. Toxic и Prozac демонстрируют просто виртуозную игру. Смотрите, учитесь, восхищайтесь...

КЛУБЫ РОССИИ

На компактe вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе "Инфоблок".

ДЕМОБЛОК

Составители:

"Демо-версии" и "Патчи" — Святослав Тарик
"Трейнеры" — Армен Есаулов

Демо-версии

Как обычно: что конкретно пойдет на диск, пока что неизвестно и будет решаться в последний момент. Есть мнение, что влезет Farscape: The Game, ролевая стратегия по мотивам одноименного телесериала. Также можете ожидать Stronghold: Crusader, аддон к одной из наиболее интересных стратегий прошлого года. Ну и плюс на мелочи, а также то, что может выйти за пару дней до сдачи материалов по компакт-дискy.

Патчи

Сегодня у нас слегка необычный выпуск "Патчей". Помимо обычных игровых патчей, среди посетителей этого диска заведется патч для... самого диска. Дело в том, что предыдущий компакт-диск во многих случаях не заводился под системами типа Windows 2000 и Windows XP. По сему поводу, помимо прочих

мер, нами был выпущен патч, разрешающий данную проблему. Подробнее об этом вы сможете прочитать на текстовом блоке "Запуск августовского компактa", который находится где-то поблизости от этих строк. А в остальном...

"Disciples 2: Канун Рагнарека"

Версия: Patch 2 Рейтинг: 4/5.

"Герои Меча и Магии IV"

Версия: 1.13 Рейтинг: 5/5.

"Герои Меча и Магии IV"

Версия: Обновление 4_2 Рейтинг: 3/5.

"Демидурги"

Версия: 1.07 Рейтинг: 5/5.

"Джаз и Фауст"

Версия: Обновление 2 Рейтинг: 3/5.

"Меч и Магия IX"

Версия: Обновление 2 Рейтинг: 3/5.

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компактe.

Трейнеры

Куда ж настоящему игроману без трейнеров? Просили? Получайте!

Airline Tycoon, Antz Extreme Racing, Ballistix, Black and White, Command & Conquer: Yuri's Revenge, Extreme Paintbrawl 4, Half-Life: Blue Shift, Half-Life: Opposing Force, High Rollerz, Hoyle Casino 2002, Legion, Middle East '67, Overlord, Panzer Campaigns — Normandy '44, Pirate Isles, Privateer's Bounty: Age of Sail II, Real War, Soldier of Fortune 2: Double Helix, Space HoRSE, Water in Fire, Worlds of Billy 2.

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Особо нуждающиеся там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и с чем и как их едят.

ЗАПУСК АВГУСТОВСКОГО КОМПАКТА

Уже после того, как тираж предыдущего, августовского номера "Игромании" был отпечатан, мы узнали, что последние изменения, внесенные нами в движок прилагаемого к нему компакт-диска, на некоторых машинах могли приводить к некорректной работе компактa под старшими версиями Windows, а именно — Windows XP и Windows 2000.

Если у вас проинсталлирован Windows XP либо Windows 2000, то, вероятно, компакт прошлого номера либо не захотел у вас запускаться вообще, либо запустился с критическими ошибками. Под Windows 95/98 подобной проблемы не возникало.

На практике, компакт-диск можно запустить под Windows XP, если воспользоваться мастером совместимости программ, что многие и сделали. В случае же с Windows 2000 не обойтись без использования подготовленного нами патча. Ну и, как крайний вариант, если у вас проинсталлированы одновременно Win2000/XP, и Windows 98, то вы можете загружаться под Windows 98 и тогда уже запускать компакт.

Эта была кратко. Теперь — подробнее.

Запуск CD №08 под Windows XP

Для запуска под Windows XP надо выполнить ряд простейших операций. Вам надо сделать следующее:

2.1. Вставляйте компакт-диск в CD-ROM дисковод. Запускайте Windows Explorer (Проводник). Выберите компакт-диск. В корне компактa вы увидите файл disk.exe.

2.2. Щелкните правой кнопкой мыши на disk.exe. В появившейся менюшке выберите пункт Properties (Свойства).

2.3. В верхней части возникшего перед вами окошка выбирайте вторую закладку — Compatibility (в русской версии — вероятно, Совместимость).

2.4. Ставьте галочку около Run this program in compatibility mode for: и ниже выбирайте Windows 98 / Windows ME.

2.5. Нажмите OK, чтобы изменения вступили в силу.

2.6. Собственно — все. Двойным щелчком на файле disk.exe вы запустите августовский компакт-диск.

По идее, если Windows XP будет работать корректно, то вам придется выполнять эту всю операцию лишь единожды: системо запомнит все настройки, и при следующем запуске компакт уже пойдет без проблем.

Запуск CD №08 под Windows 2000

Для решения проблемы с запуском нами был изготовлен патч, использование которого позволит вам запускать компакт-диск на

Windows 2000/XP. Патч находится на этом компакт-диске в разделе "Патчи". Инструкция по пользованию патчем — там же.

Заключение

На этом все. Мы огорчены больше вашего, что подобная ошибка возникла. Увы, но предусмотреть все скрытые подводы и ловушки, которые гонят многочисленные варианты Windows, подчас оказывается невозможным.

Сейчас компакт уже работает как прежде — на всех операционках семейства Windows. Редакция журнала "Игромания" приносит вам свои извинения и искренне надеется, что это был первый и последний раз, когда подобная неполадка с нашим компакт-дискom возникла.

Редакция журнала "Игромания"



DEATHMATCH Unreal Tournament: GODZ



Абсолютный мегахит из раздела "Deathmatch" позапрошлого, 7-го номера "Игромании", не попавший на компакт из-за своих астрономических размеров. Но теперь свободное место появилось, до и количество писем от читателей с требованием (были даже угрозы) выложить мод превысило все мыслимые пределы. Ну что ж — сердца у нас не железные, столь мощному читательскому понопу противостоять мы не в силах. Заказывали — получите. И распишитесь. Пулеметной очередью иа брейиом теле врага.

Чтобы вы вспомнили — перефразировка цитата той статьи. Одним абзацем.

В GODZ вы играете за, условно говоря, богов. Которые сражаются известно за что — за фраги. Поиачалу все это оченя напоминает Mortal Kombat — те же лилейки жизни, бойцы в красивых стойках, разве что счетчи-



ка времени иет. Но потом понимаешь, что файтинга здесь ненамного больше, чем в оригинальном UT. Суть игры не изменилась — требуется иэничтожить противника любыми доступными способами. Вот только никакого оружия иа картах нет, кок, впрочем, и аптечек/броии/артефактов. Зато каждый боец наделен уникальными способностями, в



основном деструктивного характера. Среди них — лазеры из глаз, файерболы из рук и пушечные ядра непонятно откуда. Разумеется, богам доступны сверхзвуковые скорости бега и способность летать.



И заключение: "А пока остается констатировать: у GODZ Team получилось. Мод безумно диинимичный, вполне традиционный, чтобы не оттолкнуть от себя любителей классического "Анрила", и достаточно оригинальный, чтобы не дать игрокам заскучать через пару матчей. "Игромания" рекомендует!"

Для установки GODZ необходим Bonus Pack 4: The Christmas 2000 Pack. Поэтому мы оный боиус-пак выкладываем повторно. Он принесет много радостей детишкам, поскольку

ку содержит 2 ремикса оригинальных карт (Lament и Facing World), 10 новых карт для 4 режимов игры (CTF, DM, DOM, TDM) и 2 новых модели со скинами для них. Так что если вы еще не устаиовили его — спешите сделать.

А вот NoDelta Patch, который тоже непременно требуется, если у вас не английская 436-версия UT, мы выкладывать не будем. Потому как он был на компактe прошлого иомера. Надеюсь, вы бережно храните архивы? Или столь же бережно патчите UT? Тогда проблем не будет.

Подробнее о GODZ можете прочитать на компактe. Там имеется дубликат текста из "Deathmatch" 7-го номера. И там же инструкция по установке. Как обычно.





ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx

Галерея

Звезды нынешней выставки достижений скриншотного хозяйства — Zanzarah и, конечно, Syberia. Две игры, которые мне почему-то хочется назвать женскими. Не в смысле, что они для женщин, а в смысле, что женского они роду — и по названиям, и в плане половой, пардон, принадлежности героев. То бишь героинь, в данном случае. Обе красавицы, комсомолки и где-то даже спортсменки. Одна Кэт, другая Эми. Одна Эми, другая — Кэт. Три буквы, как ни крути. Все очень по-женски. Так что смотрите, мужики. Любуйтесь.

Территория разлома

Статья "Поколение iDOOM"

Аууу, старые думеры! Ауу, новые думеры! Ау даже те, кто про Doom слышал только от дедушки в сказке на ночь. Общая тревога, конечно! Всем встать.

Doom идет.

Есть такое выражение — "годы красят". Ну, кого они там красят и чем — дело десятое, но компьютерных игр это точно не касается. Они тоже стареют, причем куда быстрее, чем творения в иных развлекательных сферах. Но Doom, хоть и стар, все еще продолжает оставаться суперстар, вы не находите? Игра-веха, игра-поколение. Воспоминания вышибают слезу. Слеза летит по пол и разбивается насмерть. Она не вечна, в отличие от "Дума". Хотите посмотреть, как преобразуется вечность под кистями умелых реставраторов? Милости просим — дверь в iDoom теперь открыта для каждого. Для каждого читателя "Игромании". Входите без стука, чтобы не спугнуть их — импов, зомби и какедемонов. Они снова готовятся стать дичью на вашей охоте. Но теперь это куда более современная дичь. Она состоит из полигонов. Она трехмерно, как октаэдр. Она ждет своего залпа из трехмерной двустовки. Последнего, решающего, заключительного. Вернитесь в прошлое и умойтесь вечностью. Как всегда, оно густая, липкая и красного цвета. iDoom ждет вас.

Статья "Цифровые вертушки"

Демо-версии программ MJ Studio, Tactile 12000, BPM Studio и Traktor.

Вскрытие

Статья "Угощик в Москве"

1. Gxeditor — программа для создания и редактирования gxi-файлов.
2. IMG — утилита для распаковки/запаковки img-файлов.
3. Gta3reshack — уникальный редактор для GTA3 с огромными возможностями. Применяется в основном для работы с графикой в формате игры.
4. Audioeditor — программа для вытаскивания звуков игры из архивов. Поставляется с исходными кодами на Pascal.

Мастерская

Статья "Рудокопы тибериумных копей"

1. Gmax — бесплатная облегченная версия 3D Max — утилита Gmax. В программе реализованы все основные функции полного пакета, обрезаны лишь "тонкие" функции.
2. Статья "Трехмерное ателье", опубликованная в пятом номере "Мании" за этот год.

Почта "Мании"

Количество талантливых геймеров впечатляет. Еще пара месяцев, и журнал "Игромания" сможет выпустить сборник фантастических рассказов на тему компьютерных игр. Конкретно в этом выпуске мы повторяем былинку "Сказка про то, как два чела по правду ходили" производства товарища Vanger'a; также читайте алиено-отождествленный "Мурк" и актуально-оптимистический "Продажа пиратской продукции" от Сидоренко Павла Александровича; кроваво-каунтерстрайковский "Жизнь Бота" авторства Kristian и программистско-креативистская "Пыль", которую всем читать до конца и чьим автором является некто KaB.

Кроме того, сладкая парочка стихотворений по Fallout и Quake II и весьма познавательный аналитический материал, посвященный теме искусственного интеллекта.

В качестве необычного аддона выступает самопальная игра "Пытка", написанная одним нашим читателем под впечатлением июльской "Почты". Сразу оговорюсь, что "детям до шестнадцати" запускать ее строго запрещено.

Добавлю также, что на компакт эти материалы следует искать в разделе "Инфоблок". Все, кроме игры "Пытка", которая публикуется нами в разделе "По журналу".

Составители: Алексей Кравчун, Федор Усоков, Олег Полянский, Николай Пегасов, Денис Давыдов и Геймер

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"

"Ролемонсер" (www.rolemonser.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается донный раздел на компкте.



ФАЙЛЫ

1. Готический модуль AD&D: From the Shadows.
2. D&D: новые монстры, заклинания и сеттинг Oathbound.
3. Warhammer Fantasy: карты заклинаний.
4. Stalingrad: правила варгейма и сценарий.
5. LoIRTCG: деклисты.

СТАТЬИ

Статья Константина Асмолова и Mike'a о жанрах ролевых систем.

Все файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Все статейные материалы размещены в "Инфоблоке".

Magic: The Gathering

Как обычно, набор деклистов и обновления правил.

Не забудьте, что в "Софтверном наборе" всегда выкладывается необходимая для игрока в MTG программа Magic: Suitcase.

Обратите также внимание на программу Magic Box! Это отечественный аналог Magic: Suitcase, и рассматривается о нем в "Софтверном наборе".



МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составители: Святослав Торик и Геймер

Скринтурс #09. Сентябрь

Ночло учебного года. Ручки, тетради, преподаватели, скучные (или веселые) занятия, прокиткумы. Как отвлечься от всего этого? Очень просто — достаточно поучаствовать в Скринтурсе! Как минимум десять минут аль-

тернативной мозговой работы гарантируются. И игра "Версаль 2" от "Нивала" и IC — пять победителям!

Героический Конкурс

На компакт вы найдете подборку из пер-вых карт, пришедших на конкурс. С информа-

цией из "карто-паспортов", с нашими комментариями и со скриншотами. Играйте, определите лучших!

А еще мы, конечно же, повторяем правила для Героического Конкурса и выкладываем паспорт карты (файл в формате txt; такой паспорт вам необходимо приложить к карте, отправляя ее на конкурс).



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка:
Святослав Торик

Гвоздь номера

BenchMarX

На мой взгляд, это — наиболее объемный системный монитор. Состояние процессора, материнской карты, видеоплаты, а также других устройств. Не умеет, кажется, только температуру процессора показывать и состояние наушников. При всем при этом — абсолютно бесплатно.

Тип программы: простейший freeware.

РЕЙТИНГ

■■■■■■■■■■

Свежатица

AS mp3 player

Очередная альтернатива небезызвестной программе Winamp. Играет, правда, только mp3. Зато компактный, с необычным интерфейсом в виде приставочного джойстика. Такой просто приятно показать, скажем, девушке. Или другу подарить (благо весит этот плеер всего полдискеты, в отличие, скажем, от Winamp).

Тип программы: полный freeware.

РЕЙТИНГ

■■■■■■■■■■

English Trainer

Отличная программа для подтягивания английского языка на примере идиом, редко используемых фраз и простейшего построения предложений. Отличается, во-первых, грамотным подходом к делу (фраза, к которой даются варианты переводов), а во-вторых, тонким английским юмором. Практически на каждое ваше действие идет реакция программы, например, "Не угадал? Ничего, со мной тоже так было" или стандартное "Молодец. Возьми с полки пирожок".

Тип программы: халевный freeware.

РЕЙТИНГ

■■■■■■■■■■

jBooster

Данная утилита предназначена для веб-мастеров, дизайнеров и людей иных профессий, связанных с графикой и картинками. Так вот, эта программа занимается тем, что переименовывает, создает "превью" (они же thumbnails) и проводит некоторые другие операции над массами картинок. Поддерживаются форматы JPG и BMP. Рекомендуется как минимум к просмотру. А там сами поглядите — надо или нет.

Тип программы: совсем freeware.

РЕЙТИНГ

■■■■■■■■■■

Magic Box

Вариация на тему Magic Suitcase. Каталог карт из Magic: The Gathering, позволяющий просматривать и фильтровать карты по вашим предпочтениям. Самое главное и кардинальное отличие — русификация всех имеющихся карт. К сожалению, пока что присутствуют не все сет и наборы, но ожидаются в скором времени. Еще из интересного: если у вас установлена Magic Interactive Encyclopedia (чье отличие от MTG Online разве что в отсутствии возможности играть

драфты), то вы можете "прикрутить" картинки и карты из базы "Энциклопедии" в Magic Box. Разумеется, базу можно пополнять вручную, редактировать карты и создавать колоды, в последующем тестируя их через Magic Interactive Encyclopedia.

Тип программы: самый что ни на есть freeware.

РЕЙТИНГ

■■■■■■■■■■

Renamer 2002

Эта программа предназначена для переименования и сортировки огромных массивов файлов. Умеет добавлять необходимые буквы и цифры в начале или в конце названия файлов (перед расширением), может перемещать созданные файлы в другой каталог, удалять старые и даже запоминать, в какой директории последний раз происходило дело. Есть вариант интерфейса на английском языке.

Тип программы: обычный такой freeware.

РЕЙТИНГ

■■■■■■■■■■

Snow Storm

Просто забавная утилита, которая в буквальном смысле сыплет снегом на монитор. Сидите вы, скажем, в ворде, и работаете. И тут бац — снежинка. Потом другая. Потом третья. А потом снег начинает валить валом. Регулируется скорость падения снега. Иконку всегда видно в трее, поэтому подсунуть Snow Storm в автозагрузку достаточно проницательному приятелю окажется не лучшей затеей.

Тип программы: натуральный freeware

РЕЙТИНГ

■■■■■■■■■■

Добавления

Dirty Little Helper
(два модуля)

Дво новых модуля для DLH: PC0213 и PC0214. С начала этого года было выпущено четырнадцать модулей, из них два свежайших представлены на этом компакт-диске. Напоминаю, что для запуска модулей вам понадобится последняя версия базовой программы DLH, которую вы найдете в "Стандартном наборе".

Picture Pump

Если вы помните, мы уже выкладывали эту замечательную программу. Ее свойство заключается в том, что с ее помощью вы сможете выкачивать из Интернета картинки, индексированные по одному алгоритму. Например, если в одной веб-папке лежат картинки типа screen01.jpg, screen02.jpg и так далее, то вам достаточно указать адрес первой картинки (screen01.jpg) и указать программе, в каком месте подставлять новую цифру и на сколько должна расти арифметическая прогрессия. Выкладываемая версия Picture Pump широко известна в узких кругах как 1.7.

Тип программы: абсолютнейший freeware

The Bat!

По просьбам наших телезрителей мы выкладываем самую последнюю на момент

сдачи компакта версию этого наиболее популярного почтового клиента. Маркируется она как версия 1.61, к ней же отдельным файлом прилагается официальный "русификатор".

Тип программы: тридцатидневный shareware

Антивирус Касперского

Кумулятивный апдейт за август 2002. В базе данных Лаборатории Касперского уже 57427 вирусов!

Плагинны для WinAmp

Новые дополнения для WinAmp.

VidAmp plug-in. Плагин, позволяющий проигрывать различное видео. Поддерживаются AVI, MPEG, MOV (QuickTime) и IFF ANIM. Для первых двух используются установленные драйвера Windows MCI, для MOV необходимо проинсталировать Apple Quick Time, а для ANIM достаточно встроенных драйверов.

LineIn plug-in. Данное добавление позволяет использовать WinAmp в качестве программы записи звука, идущего в Line-in вход вашей звуковой карточки. Можно использовать микрофон, переходник с магнитофона или радиоприемник или иное другое устройство. После установки внимательно прочитайте readme — так, на всякий пожарный.

Все плагины находятся в одном архиве. Распакуйте его в любую директорию и последовательно запустите все exe-файлы. После чего следует запустить саму программу и выбрать Options -> Plugins. Там выбрать нужный плагин и запустить его.

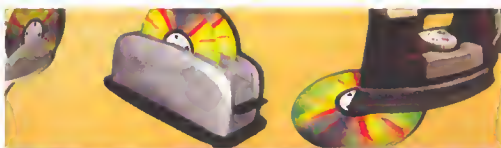
Стандартный набор

Magic Suitcase. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей Magic: The Gathering. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных копов. Проста и удобна в использовании. Помимо самой программы, мы выкладываем модуль со всеми картами, включая неформальный сет Unglued и самый свежайший (на данный момент) набор — Judgment, который вы найдете в рубрике "Добавления".

Magic Trainer Creator. Специальная утилита, предназначенная для ломания игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ох как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики "КОДЕКС".

Также мы выкладываем свежайшую базу для программы Dirty Little Helper. ВНИМАНИЕ! Без этой версии базы вы не сможете воспользоваться свежими дополнениями!

А еще на компакт выкладывается DivX 5.02, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик, и — внимание, новинка стандартного набора! — гениальнейший отечественный архиватор WinRAR 3.0, с помощью которого создано большинство архивов, находящихся на нашем компакт (а остальные созданы с помощью более ранних его версий).



ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор

Драйвера NVIDIA Detonator XP ver.30.82 для Windows 98/Me, Windows 2000/XP и ver.30.83 для Windows NT 4.0 от 11 июня 2002 года. Самая последняя и официально сертифицированная версия, задорно сверкающая свежеприпеченным кпеймом WHQL. На всякий случай напомним нашим не постоянным читателям, что сертификат качества Windows Hardware Quality Labs получают только тщательно проверенные и аттестованные драйвера, снабженные удобной утилитой инсталляции и подробной документацией по установке.

Ничего конкретного о внесенных изменениях и о сайте не скажем. Скорее всего, суть и смысл данного драйвера — это дальнейшая оптимизация и отладка софта под пинейку GeForce4.

Как и предыдущие версии в пинейке Detonator XP, данный драйвер поддерживает все чипы, выпускаемые и выпускавшиеся ранее компанией NVIDIA, начиная с RIVA TNT2/TNT2 Pro.

Неофициальные и невероятные продвинутые для любительского уровня драйвера под пинейку карт Sound Blaster, Sound Blaster Live и Sound Blaster Audigy от команды kX Project. Пакет отштомпован версией 5.00.3522 и оптимизирован под нужды профессиональных музыкантов и диджеев. В комплекте имеется собственно WDM-драйвер, специальным образом модифицированный для минимального времени отклика в DirectX (то как я не музыкант, зачем это нужно, не знаю), и мощный навороченный миксер, по функциональности и обилию фишек бабше напоминающий какой-нибудь музыкальный редактор. Графический интерфейс пользователя прост, удобен и как это сейчас модно, поддерживает скины.

Отмечу, что для игрушек этот драйвер не подходит. Во-первых, по причине своей четкой зоточности под профессиональных музыкантов, во-вторых, из-за отсутствия поддержки EAX.

Но компакт помимо архива с драйверами наличествуют набор необходимых DLL-библиотек и две симпатичных скина. Полный список поддерживаемых звуковых ппатов опять смотрите на компакте.



ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Перечень номеров "Мании" с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компактe).

ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.

2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке файлов в "Deathmatch" (слегка обновленный вариант).



ЖИЗНЬ - ИГРА. А НАСТОЯЩАЯ ИГРА - ВСЕГДА МАНИЯ

ТЕМА КОМПАКТА

HALF-LIFE:

NUCLEAR WINTER

МОДИФИКАЦИЯ В ДУХЕ МК

UNREAL TOURNAMENT:

GOOZ

ПРОЕКТ iDOOM

ВОЗРОЖДЕННЫЙ DOOM

МАКНИМЫ ОТ

№1 В МИРЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ • ПАТЧИ И ТРЕНЕРЫ • ДРАЙВЕРА И СОФТ

ДЕАТМАТШН ИГРОВАЯ ЗОНА МАТЕРИАЛЫ ЖУРНАЛА

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

МАННИКС

09 (60) 2002

www.igromania.ru

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

1. Neverwinter Nights
2. Age of Wonders II: The Wizard's Throne
3. Grand Theft Auto III
4. Warcraft III: Reign of Chaos
5. Cyberia

КОДЕХ

БАЗА КОДОВ ДЛЯ 700 ИГР

ИГРОВАЯ ЗОНА

Тема компакта!
Half-Life: Nuclear Winter

Дополнения для игр

01. Ил-2: Штурмовик
02. Крутой Сам (Serious Sam)
03. Age of Empires II: The Conquerors
04. Counter-Strike
05. Disciples II
06. Dungeon Siege
07. Elder Scrolls III: Morrowind
08. Empire Earth
09. Grand Theft Auto 3
10. Half-Life
11. Heroes of Might and Magic III
12. Heroes of Might and Magic IV
13. Jedi Knight II: Jedi Outcast
14. Max Payne
15. Microsoft Train Simulator
16. Neverwinter Nights
17. Операция Flashpoint: Cold War Crisis
18. Quake III Arena
19. Red Alert II
20. Soldier of Fortune II: Double Helix
21. Stronghold

22. Star Wars: Galactic Battlegrounds
23. The Sims
24. Zeus: The Master of Olympus
25. Zoo Tycoon

CheMax v1.6
Коды для 3960 игр

Дополнения к "Игровой зоне"

Y2k Tetriz, "Одень куклу Вуду", Хао-Хао

Работы читателей "Мании"

Демюри, Ил-2: Штурмовик, Counter-Strike, Diablo II, Starcraft, Игра W&D, Обои

ДЕМОБЛОК

Демо-версии

Farscape: The Game
Stronghold: Crusader
Другие демо-версии

Патчи

Disciples 2: Конку Ратарека Patch 2
Герои Меча и Молнии IV v.1.13
Герои Меча и Молнии IV Обновление 4.2
Демюри v.1.07
Джок и Фауст Обновление 2
Меч и Молния IX Обновление 2
Патч для CDNe08 "Игромания"

Трейнеры

Airline Tycoon, Antz Extreme Racing, Ballistik, Black and White, Command & Conquer: Yuri's Revenge, Extreme Pointbrawl 4, Half-Life: Blue Shift,

Half-Life: Opposing Force, High Rollerz, Hoyle Casino 2002, Legion, Middle East '67, Overlord, Panzer Campaigns — Normandy '44, Pirate Isles, Privateer's Bounty: Age of Sail II, Real War, Soldier of Fortune 2: Double Helix, Space Harrier, Water in Fire, Worlds of Billy 2

DEATHMATCH

Quake III Arena
Модификация Tobik

Unreal Tournament

Модификация GODZ
Модификация Telefrag Gun
Модификация Arsenal
Модификация Who Pushed Me
Утилита UMODO Tool

Counter-Strike

Иллюстрации для руководства

Киберспорт

Реплеи Warcraft III
Демюи Quake 3 Arena

Клубы России

Имена и явки

ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx
Галерея

Вскрытие

Статья "Упадок в Microsoft", Gildedior, IMG, Glos3reshack, Audioeditor

Мастерская

Статья "Пиратство", Gmax

Почта "Мании"

Территория разлома

Самолетная игра "Пятко" собственны iDoom и причуды к нему.
демок MJ Studio, Tactile 12000, BPM Studio и Traktor

Вне компьютера

Взлет от "Ремонтника"
1. Готический модуль AD&D: From the Shadows.

2. D&D: новые монстры, заклинания и сеттинг

Oathbound.

3. Warhammer Fantasy: карты заклинаний.

4. Stalingrad: правила воеймы и сценарий.

5. Loir TCG: декланы.

Мозговой штурм

Декланы, обновления правил, прочее

Скритурсы №09

Сентябрь

Конкурс не для слепых

Героический Конкурс

Первая подборка: конкурсные карты

СОФТЕРНЫЙ НАБОР

Гвоздь номера

NeBenchMarX

Свежатица

AS mp3 player, English Trainer, iBooster
Magic Box, Renamer 2002, Snow Storm

Добавления

Dirty Little Helper: модули PC0213 и PC0214
Активатор Касперского: апдейт за август 2002

Picture Pump 1,7

The Ball 1.61 + русификатор

Плагины для WinAmp: VidAmp и CineIn

Стандартный набор

Magic Suitcase

Magic Trainer Creator

WinX 5.02

WinRAR 3.0

База Dirty Little Helper

Драйвера

Драйвера NVIDIA

Detonator XP ver.30.82 для Windows 98/Me,

Windows 2000/XP и ver.30.83 для

Windows NT 4.0 от 11 июня 2002 года.

ИНФО БЛОК

1. Статьи о жанрах в ролевых играх

2. Стихи и рассказы

3. Многие другие

(С) ИГРОМАНИЯ

3. Сводная таблица КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ.

4. Информация о работах нод компактом, о музыке и о ролике на компакте. Всевозможная информация, короче говоря.

То, что есть только на этом компакте

1. Статья о жанрах ролевых систем, предоставленная порталом "Ролемансер".

2. Уйма всяческих рассказов и стихотворений, поступивших из "Почты Мании".

РАБОТА С КОМПАКТОМ НАПРЯМУЮ

В директории \DRAFT на компакте в формате .RTF лежат исходники всех текстов, которые падали на компакт. Если вы предпочитаете работать напрямую или если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится. Единственное, что в этом каталоге может отсутствовать, это некоторые материалы "Инфаблока".

Файлы .RTF открываются любым нормальным текстовым редактором, включая Word Pad и Microsoft Word. Рекомендуется последний.

Попробуйте а там, как работать с компактными файлами, читайте в файле CD:\DRAFT\readme.rtf. Там четко и понятно излагается структура трайного сааответствия: разделы "CD-Мании" — афармлиение rtf-файлов — директории на компакте.

Файлы, находящиеся на компакте, запакованы с помощью WinRAR 3.0. Вы найдете его по адресу CD:\Soft\Standard\WinRAR. Учтите: прежние версии WinRAR не умеют распаковывать архивы, сделанные в WinRAR 3.0.

Вступительный ролик, находящийся на компакте, лежит в корне компакта: CD:\1.avi. Для просмотра потребуется установить кодек DivX, который вы легко найдете по адресу CD:\Soft\Standard\DivX. Просматривать ролик лучше всего с помощью DivX Player, который устанавливается вместе с кодеком. Помните во внимание: системные требования у ролика гораздо выше, чем у оболочки компакта.

Музыка, находящаяся на компакте, преобразована в каталоге CD:\XA\, а перечень композиций вы можете посмотреть в файле CD:\music.txt. Играть музыка с помощью WinAmp или любого другого mp3-плеера.

Успешной вам навигации на компакте "Игромании". ■

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диск: ГЕЙМЕР (gamer.sobaka.igromania.ru).

Редактор "Игровой зоны":

АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН.

Программирование компакт-диска:

ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.

Дизайн оболочки компакт-диска:

ИЛЬЯ "J.B." ГАЛИЕВ.

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой. ■

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07

The Elder Scrolls III

MORROWIND



Elder Scrolls III: Morrowind - самая большая ролевая игра в мире. Перед вами вселенная безграничных возможностей! Становитесь доблестным героем, которого ждут великие подвиги, или будьте коварным вором, который жаждет захватить власть в своей шайке. Почувствуйте себя злым волшебником, создающим самое разрушительное заклинание в мире, или благочестивым целителем, желающим спасти мир от очередной чумы. Ваши поступки будут менять характер вашего героя, а его изменения повлекут за собой удивительные превращения окружающего игрового мира. Вступите в конфликт с наемниками, и десятки кровожадных убийц будут повсюду выслеживать вас. Удивите их - и вот уже ваш герой приглашен в гильдию... Запомните: в Морроуайнде нет двух одинаковых путей!



© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, TES Construction Set, Bethesda Softworks, ZeniMax и их эмблемы являются охраняемыми товарными знаками или товарными знаками ZeniMax Media Inc. Все права защищены. © 2002 Фирма «1С», © 2002 Акелла.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Battle Realms: Winter Of The Wolf

Жанр:	RTS
Издатель:	Ubi Soft/Crave
Разработчик:	Liquid Entertainment
Похожесть:	Battle Realms
Системные требования:	CPU 450 MHz, 128 Mb RAM
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Сентябрь 2002

Winter Of The Wolf — официальный аддон к трехмерной RTS Battle Realms, вышедшей этой зимой. То была, как вы помните, просто хорошая стратегия по мотивам культуры и мифологии японского средневековья, основательно одобренная всевозможными вольностями в стиле фэнтези.



Прежде всего, Battle Realms интересна своими нестандартными для жанра правилами (в особенности по части "добычи" ресурсов и способам апгрейда юнитов и строений). Но, в принципе, в ней нет ничего сверхъестественного — просто симпатичный клон с современным быстрым движком, который позволяет уверенно соперничать с Warcraft 3 по качеству графики.

В оригинальной игре присутствовала несколько враждующих кланов: за "хороших" Dragon и "плохих" Serpent можно было играть в сингл, а кланы Lotus и Wolf были представлены только в мультиплеере. Действие Winter Of The Wolf происходит за семь лет до событий Battle Realms, когда клан Dragon еще не был основан, а подозреваемый в убийстве отца наследник клана Kenji все еще пребывал в изгнании.

Аддон состоит из одной кампании в 12 миссий. Играем за клан Wolf. Цель затеваемой войны — освободиться от гнета некрамантов Lotus. Первые четыре битвы разворачиваются в шахтах, где всем заправляет правая рука главы клана Serpent — Yvaine, волшебница с садистскими наклонностями. Лидер клана Wolf Greyback узнает о планах Yvaine использовать древний артефакт "Череп Белого Волка" в непонятных, но, конечно же, грязных целях — и тут же поднимает восстание.



Выбравшись на поверхность, вы обнаружите, что условия существования сильно изменились. Используя артефакт, Yvaine устроила нечто вроде тобального похода. Сочная травка погребена под метрами снега, рыбки замерзли в пруду — в общем, стоит основательный дубильник, а ресурсы (основной ресурс игры), как известно, в условиях перманентной зимы растить не очень-то. Вот вам и готова развлекение.

В войска противоборствующих сторон будут зачислены по два класса боевых юнитов и по одному новому герою на каждый клан. Также в стратегиях каждого клана прибавит доступных конструкций и апгрейдов.

Геймплей, графика, модели юнитов — все останется прежним. Таким образом, к октябрю у нас на руках будет такой вот небольшой, но актуальный аддончик. Рекомендуются любителям оригинальной Battle Realms.

Deadly Dozen: Pacific Theater

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Infogrames Entertainment
Разработчик:	nFusion Interactive
Похожесть:	Deadly Dozen, Hidden and Dangerous
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Октябрь 2002

Окрыленные успешными (что странно!) продажами Deadly Dozen разработчики, как эта обычно бывает, решили слабить сиквел. Да токой, что с сюжетом вдвое сильнее прежнего, кучей прибабасав, долгажданным мультиплеером и совсем без багов. Сказано — сделано. Даже писатели наняли, чтоб миссии помог сделать захватывающими.

В сиквеле Pacific Theater, как и в оригинальной Deadly Dozen, сюжет закручивается вокруг группы элитных американских солдат. Как вы поняли на этот раз наши 12 злых гингов зададут хорошего перцу желтолицым чертям из тихоокеанского контингента Японской Империи. Во второй части им придется хорошенько палазить по Филиппинам, Окинаве и еще доброй дюжине островов региона. Как и раньше, основная задача любой из 12-ти миссий — подрывная деятельность на территории противника. Прокравшись за основные оборонительные линии, маленький взвод способен наделать много шума. Если в первой части игры все миссии сводились к максимально "тихому" выполнению довольно однообразных целей, то на этот раз разработчики обещают разнообразить задания и дать нам возможность попробовать прочность японской обараны на острие штыка.

Как и раньше, каждый из солдат уникален каким-то умением: незаурядной меткостью, талантом взрывника, взломщика, медика и тому подобно





В специализациях бойцов изменений не предвидится. Зато лоявилась масса новых опций в управлении солдатами и целый арсенал экзотического оружия. Мачете очень эффективен в непроходимых джунглях, не говоря уже об огнемете. Даже самурайский меч в коллекцию включили — тогда американские солдаты очень даже ими приторговывали, но в качестве сувениров, а не оружия.

NHL 2003

Жанр:	Симулятор хоккея
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Canada
Издатель в России:	СофтКлуб
Похожесть:	Любая NHL
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Осень 2002

Каждый раз, заканчивая знакомство с очередной NHL, невольно задаешься вопросом, что нового еще можно привнести в эту игру. Сюдо не насавать 30 новых монстров и сто видов оружия. Удел всех спортивных симов — регулярное наращивание графических мощностей (параллельно с системными требованиями), ну и, в отдельных случаях, улучшение физической модели.

Этим и занимается Electronic Arts. Плавнo, из года в год развивает графические возможности своего хоккейного тайтла, вылавливает ошибки и каждый раз добавляет какую-нибудь изюминку.

NHL 2003 от общего курса не отбивается: игрушка сменила движок и, соответственно, модели игроков и текстуры. Впрочем, пока не этот счет подробностей немного. Основные изменения приходится на менеджмент и геймплей, хотя основными эти изменения, в общем-то, не назовешь — так, косметика.

Из самых значимых можно указать переработанное управление обманными движениями. Тут нас ждет система комбинаций не хуже, чем в Mortal Combat: для выбора нужного трюка жмем ключевую клавишу и одну из восьми клавиш на цифровой клавиатуре. Ходят слухи, что можно будет настроить собственные финты и выкрутасы, но, похоже, что раньше осени они (слухи) не подтвердятся.

Вратарям и камерам повтора основательно вправят мозги. Первые научатся подстраиваться под вашу тактику, а вторые — тщательнее смаковать эффектные голы и опасные рикошеты. В экран встанут специальная шкала, которая будет заполняться в зо-



висимости от кросоты вашей игры. Заполнив ее на 100%, вы сможете пользоваться искусственным замедлением времени, чтобы в полной мере насладиться лучшими моментами игры. Прямо Max Payne какой-то!

Что касается менеджмента игроков, то тут тоже подул ветерок перемен. Отныне у нас на руках полная история достижений каждого игрока и его развития от игры к игре. Будут учитываться особенности его работы в прошлых играх.

И последнее. В NHL 2003 особое внимание уделено звуковому оформлению. Во-первых, NHL поддерживает Dolby Surround. А во-вторых, все эффекты — от лязга и скрежета коньков, зубов и клюшек об лед до обидных выкриков судьи и ответного мата игроков — записаны во время реальных игр. Фанатам рекомендую.

Остается только заметить, что сиквел уверенно опережает предшественника в качестве графики и дизайно уровней. Игра изобилует аутентичными локациями: аэродромами, разбомбленными городками, укрепленными пляжами, подвесными мостами в утреннем тумане — всем, что должно быть в хорошем продолжении.

Operation Steel Tide

Жанр:	Аркада
Издатель:	Infogrames Entertainment
Разработчик:	Screaming Games
Похожесть:	Wolf Pack, Pearl Harbor: Defend The Fleet
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Сентябрь 2002



Operation Steel Tide — одна из четырех аркад из пакета Operation производства Infogrames. Симулятор береговой батареи O. Blockade (аналог Beach Head) уже вышел и на поверку оказался просто конфеткой. Выход O. Tiger Hunt, симулятора танка Sherman, намечен

на август. Следом за ним на "золото" отправится наш Steel Tide, и завершит сие победоносное шествие O. War in the Pacific — клон Pearl Harbor: Defend The Fleet. Его релиз запланирован на ноябрь сего года.

В O. Steel Tide мы управляем дизельной американской субмариной класса "Омега" времен второй мировой. Ноша лодка отправлена в одиночный поход для действий на морских путях и в территориальных водах противника. Другими словами, от нас требуется торпедировать, топить, расстреливать из бортового орудия и пулеметов, забрасывать минами и гнилой картошкой все, что плавает/летает вокруг. Ну и временами отлеживаться на грунте, если уж совсем прижмут. Разработчики не поленились и напихали в игру массу оригинальных заданий и возможностей. Ноша подлодка будет доставлять боевых водолазов для диверсий в портах противника, протискиваться сквозь противолодочные сети и минные заграждения, транспортировать секретные грузы...

Судя по скриншотам, игра изобилует оригинальными локациями в стиле, скажем, фильмов про Индиану Джонса. Там есть и секретные нацистские лодочные базы, спрятанные в жерлах потухших островных вулканов, штабы, нефтеперегонные заводы и судоремонтные верфи, притаившиеся в узких бухтах, а также ошестинившиеся орудиями линкоры, юркие торпедные катера, пикирующие бомбардировщики и целые косяки беззащитных тяжелых транспортов.

Вот, собственно, и все. Игра имеет шансы стать образцом своего жанра. Все задатки для этого у нее есть, и я уверен, что она в состоянии не только повторить успех O. Blockade, но и превзойти его — тема подводной войны еще свежа и не заезжена. Так что готовьте торпедные аппараты. Всплытие но перископную глубину этой осенью.



Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Ubi Soft Montreal
Похожесть:	Любой Rainbow Six
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Осень-Зима 2002



Про Raven Shield мы уже писали в "Первом взгляде" за позапрошлый номер — но как только появились новые сведения, решили, что не грех написать еще разок. Для лучшего усвоения. Игра вряд ли настолько крута, чтобы удостоиться чести быть коронованной в "Центре внимания", но и не настолько замызгана, чтобы проигнорировать новую информацию о ней. Так что — читайте.

Общий концепт не претерпел каких-либо изменений. Как и раньше, это максимально приближенный к реальности симулятор операций по освобождению заложников, нейтрализации террористов и т.д. и т.п. Rainbow Six тем и уникален, что это не игрушечная война, а игра в настоящую войну. Сначала долгие минуты, требующие абсолютного внимания и полные нечеловеческого напряжения. Потом — молниеносная развязка, после которой одни задумчиво стаскивают маски и бредут к выходу, а другие остаются стекленеющими глазами разглядывать потолок. Все по-взрослому.

Как мы уже писали, Raven Shield выполнена на последней, самой хипповой модификации движка Unreal, который позволил разработчикам применить в игре новые пиротехнические эффекты, упущенную модель повреждений и использовать прогрессивные технологии в дизайне уровней. Модели бойцов подверглись тотальной переработке — их не просто "одели" в новую высокодетализованную униформу, а создали заново, буквально с нуля.

Масса изменений ожидает нас и в управлении солдатами. Отныне можно будет не только изменять скорость бега и спуска/подъема по лестницам, но ползти на брюхе и даже лихо съезжать по перилам. Высунуть голову из-за угла теперь можно на разной высоте и с разной скоростью. Особого внимания требуют двери. Они обладают индивидуальностью. Можно буквально высадить трюхлявую дверь ногой, а можно и без лишнего шума тихо отворить и просочиться внутрь. Есть даже такой нужный и долгожданный трюк с гранатой — приоткрываем дверь лишь настолько, чтобы пролезла граната, закатываем родимую внутрь и быстро закрываем ее там, внутри, чтобы не наесться осколков или дыма. Блеск! Только как все это будет работать?..

Физические характеристики оружия тоже несколько преобразятся. В частности, скорректированы отдача, влияние веса, зависимость стрелковых качеств от длины ствола и тила используемых патронов. Снайперов обрадуют тепловым сканером, который позволит "видеть" людей сквозь тонкие стены и двери. Всего в игре планируется 57 образцов вооружения, но наличие редактора UnrealEd позволит добавлять новые виды и изменять характеристики старых. Так что, по словам Шоно Мак'Канна, брэнд-менеджера проекта, в Raven Shield будет больше стволов, чем в RPG заклинаний.

Последние основательные изменения затронули AI противников. Разработчики пытаются не только разнообразить варианты поведения террористов, но и приучить их работать в команде: не отбиваться от своих, ждать отставших, прикрывать друг друга. Что касается мультиплеера, то особых изменений в нем не ожидается.

Tom Clancy's Splinter Cell

Жанр:	Экшен от третьего лица
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Ubi Soft Montreal
Похожесть:	Hitman: Code Name 47, Deus Ex
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Дата выхода:	Октябрь 2002

Splinter Cell — очень нетипичная для серии "Клэнси чего-то там" игрушка. Типично другое. Вот посудите сами: правительственный шпион-одиночка (для своих — Сэм Фишер) работает на агентство энной степени секретности. Живет Сэм в недалеком будущем, что само по себе не может не сказаться на разнообра-



зии шпионских приборов для маскировки и уничтожения, которыми он не шлифован, как швейцарский нож лезвиями. Теперь мне остается сказать, что игра будет насыщена захватывающей атмосферой предательских интриг и мистических заговоров в киберпанковском стиле "Миссия невыполнима", а потом аккуратно вывести слова "Deus Ex" после знака "равно". Вот это вполне типично. Похоже, что, пользуясь чужие идеи и игровые мощностные возможности Ubi Soft, Том Клэнси станет самым богатым писателем за всю историю.

Ладно, чем попусту прыскать ядом, давайте лучше поговорим об этом Фишере. А Фишер парень очень непростой. Его агентство, так называемый Третий Эшелон, занимается исключительно грязными делами, мягко говоря, связанными с внешними интересами Штатов. Каждый агент полностью автономен и всегда действует в одиночку, не обладая всей информацией о задании — лишь небольшой, необходимой для выполнения части. Так что правительство всегда сможет без потерь отбрезжаться, если агент раскроет.

Но раскрыть парня вроде Фишера ой как непросто. Его арсенал и акробатические навыки делают его настоящим кибер-ниндзя. Он свободно карабкается по отвесным скалам, легко перемахивает через трехметровые заборы, взбирается по канату и чуть ли не ходит по потолку. Он может просунуть оптоволоконный кабель в замочную скважину и спокойно наблюдать за вами. Оглянитесь на дверь, кстати... А приборами ночного видения и тепловыми сенсорами у него буквально набиты карманы.

Что касается графики и физической модели, то, по словам разработчиков, последняя версия все того же движка Unreal позволяет немало. Был даже приведен пример с бутылкой, которая, если выстрелить в ее корпус, разлетается на куски, а если отстрелить горлышко — продолжает стоять. Перспективы ясны?

Говоря иными словами, Splinter Cell есть не что иное, как Hitman второго поколения. Если последний изредка удивлял причудами вроде удавки или перерезанного сзади горла, то в ожидаемом творении Ubi Soft подобные штучки будут встречаться буквально на каждом шагу. Например, можно будет хватать врагов в охапку и прикрываться ими от пуль как щитом или пользоваться электрошоком как средством дознания...



Vietcong

Жанр:	3D экшен
Издатель:	Gathering Of Developers (Take Two Interactive)
Разработчик:	Gathering Of Developers, Illusion Softworks, Pterodon
Похожесть:	Delta Force, Ghost Recon
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Осень 2002

Никто и не ожидал, что GOD захочет под суравой пятой Toke 2 за какой-нибудь один сезон. Нельзя вот так, одним махом, сделать из Моцарта ширпотреба Сальери. С другой стороны, GOD продан издателю не от хорошей жизни, и теперь, находясь на коротком поводке, мастера креативно занимаются исключительно проектами, рассчитанными на устойчивую прибыль. Экшен от первого лица Vietcong, несомненно, принадлежит к их числу.

Тем не менее, не все так однозначно с этим проектом. Просто взгляните на графу "Разработчик"! Видите, кроме прочих над ним трудятся чехи Illusion Softworks — кто же не помнит их Hidden & Dangerous?!



Я клоню к тому, что у такого состава разработчиков плохая игра получиться не может. Если она вообще появится на свет, конечно.

Пресс-релиз Vietcong практически дословно повтаряет анонсы Green Berets, Call Sigh: Charlie и прочих игр вьетнамской тематики. Элитный взвод армии США, так называемая "Команда-А", выполняет операции за линией фронта. Вполне возможно, кстати, что это та самая Команда А из сериала, но без черного фургона и без негра с ирокезом. В остальном пад описание подходит. Так вот, говорю, спецгруппа из шести натренированных бойцов, и вы, разумеется, лидер. 20 захватывающих миссий. Вы с отрядом, изрыгая шквальный огонь, буквально прорубаетесь сквозь заросли и вьетконговцев, штурмуете укрепленные бамбуком вьетнамские деревушки и устраиваете засады — словом, веселитесь отчаянно и са вкусом. Разработчики уверяют, что в свободное от активной пальбы время вам придется слегка поворочать мозгами и проявить себя уже не в качестве меткого стрелка, а как опытного тактика.

Кроме того, обещается, что ощущения от всего вышеперечисленного будут многократно усилены симпатичной графикой и великолепным звуком. Хотелось бы верить. Ведь на практике джунгли с их флорой изобразить куда труднее, чем пустыню или катакомбы. Во всяком случае, лопухи-папоротники на скриншотах выглядят не хуже, чем в Hitman. Но и "туман", к сожалению, спущается уже через каких-нибудь 40 игровых метров.

Нопоследок хочу заметить, что разработчики немало внимания уделяют мультиплееру. В нем можно поиграть на стороне северо-вьетнамских ВС и применить на практике все 25 видов оружия. Да и вообще — интересно повоевать в густых зарослях джунглей, вслепую, когда каждый куст может оказаться прибежищем снайпера.



Will Rock

Жанр:	3D экшен
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Saber Interactive
Похожесть:	Serious Sam
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Не объявлена



Недавно североамериканская фирма Saber Interactive анонсировало экшен от первого лица Will Rock. Saber появилась на свет около двух лет назад, и в ее рождении немаловажную роль сыграли русские программисты. Они и сейчас составляют основу дизайнерского отдела фирмы, расположенного в Питере. К сожалению, доподлинно

не известно, какую роль играют русские в разработке второй игры фирмы, экшена от третьего лица Genome Project.

Will Rock — это подпольная бухгалтерская кликуха главгероя игры Вильяма Роквелла. По замыслу разработчиков, Вилли — самый обычный среднестатистический учетчик, в котором неожиданно проснулась нечеловеческая жестокость, жажда легкой наживы, крови и мяса. А что? Да из них каждый второй с таким сюрпризом! Кризис среднего возраста — не шутка.

Так и не сведя дебет с кредитом, Вильям отправляется на поиски древних реликвий и артефактов, описанных в дневнике отца. Исполнившись в погоне за этими сокровищами научно обоснованного любопытства, он режет и стреляет всех направо и налево.

По хитроумному замыслу разработчиков, саль игры в том, что неким образом Вильям может путешествовать во времени. В частности, он посещает достопримечательности античной Греции, древнего Китая и даже средневековой Руси. Локации, похоже, выбраны по принципу "где не ступала нога Сэма" (известно какого).

Рассказав все это доверчивым журналистам, продюсер проекта Мэтью Корк делает тройной финт ушами и замечает, что игра-то на сюжетных выкрутосах закликиваться не будет, а напротив, ввергнет нас в бодрый экшен, напустит кучу монстров, настроит гектары древних городищ и не без нашей помощи завалит их стреляными гильзами. Между прочим, от патронов образца начала XX века.

Все оружие игры именно из того времени: кольт "Миротворец", пулемет Льюис и даже патерный гранатомет PIAT — все старые и стильные. О других видах оружия разработчики упорно отмалчиваются и обещают грандиозные сюрпризы с фейерверками.

Руки и оружие можно взаправду перемозать в крови. Мелочь, конечно, но оригинальная. Старайтесь всегда находиться в гуще событий, и будете по горло в бордовой каше и с окровавленным пулеметом в красных лапах.

Что касается бестиария, то он стандартен: грифаны, минатавры, скелеты в доспехах и подобное. Хотя, честно говоря... по минотавру с топором... из пулемета? Это что, свихнувшийся Might & Motic?

Иногда придется побегать под ногами оживших статуй и попрыгать по всевозможным работающим механизмам. Обычное дело. В общем, экшен получается неплохой, но и ничего свежего он нам, скорее всего, не преподнесет. Есть, правда, кой-какие архитектурные изыски, интересные цветавые решения. Чувствуется профессионализм художников. Но, так или иначе, игра находится на начальной стадии разработки, и еще многое может измениться.

И напоследок, уважаемые, попрошу обратить внимание на скриншоты. Вот они, следы гордой русской культуры — Вильям замахивается на памятники древности саперной лопаткой. Чувствуете стиль? ■





RS в разработке

БУДЕМ
ЖДАТЬ?

Братец Кролик (brother_rabbit@igromania.ru)

Deus Ex 2: Invisible War



Пораноя (от греч. paranoia — умопомешательство) — стойкое психическое расстройство, проявляющееся систематизированным бредом (без галлюцинаций), который отличается сложностью содержания, последовательностью доказательств и внешним правдоподобием (идеи преследования, ревности, высокого происхождения, изобретательства, научных открытий, особой миссии социального преобразования и т.д.).

Большая Советская
Энциклопедия

Жанр:	Action/RPG
Разработчик:	Ion Storm
Издатель:	Eidos Interactive
Похожесть:	Deus Ex
Дата выхода:	2003 год
Необходимо:	Не объявлено
Рекомендуется:	Не объявлено
Мультиплеер:	Без подробностей
Web:	http://www.deusex2.com

Пораноя стара как мир и распространена так широко, что это уже даже не интересно. Проведем маленький тест: казалось ли вам хоть раз, что все складывается один к одному — картошка подгорела, автобус уехал, магазин перед носом закрылся? Что весь мир ополчился против вас? Конечно, это заговор! Пустяки, ерунда, не обращайте внимания. Лучше подумайте — а вдруг кто-то управляет вами? Кто-то невидимый, обладающий огромной силой, осторожно дергает за ниточки — совершенно незаметно, так что вы ничего не замечаете? Вот, повинувшись безотчетным импульсам, вы покупаете свежий, блестящий номер "Игромании", нетерпеливо перелистываете страницы, бегае взглядом по строчкам и совершенно не обращаете внимания на пару выделенных слов, пробегае мимо малопонятного словосочетания Deus Ex 2: Invisible War...

Вот так. Очень хорошо.

Через четыре года здесь будет...

Вы, конечно же, помните, что в 2000 году компания Ion Storm выпустила Deus Ex, один из самых мрачных и RPG-образных из всех известных экшенов, повествующий о борьбе начиненного множеством кибер-имплантов суперагента Джей-Си Дентона против различных могущественных и таинственных организаций. Ну, а если вы не в курсе — советую в срочном порядке взглянуть на оригинал, ибо в не столь отдаленном будущем выйдет долгожданное продолжение! Эта замечательная новость, к сожалению, имеет и обратную сторону. Дело в том, что некоторым западным геймерам первый Deus Ex показался слишком длинным — не все сумели одолеть жалкие 13 миссий и узнуть, "чем же все кончилось". Прискорбно сознавать, что Ion Storm пошла на поводу у общест-

венного мнения и решила сделать вторую часть короче. Право же, хочется посоветовать разработчикам выпустить игру с двумя ехе-файлами — одним обычным, и вторым, после запуска которого вступительный ролик немедленно переходил бы в финальный — специально для жителей США и Канады. Однако хватит о грустном.

Со времен событий Deus Ex прошло 15 лет. Мир только начинает восстанавливаться после череды экологических катастроф, необъявленных войн и экономических депрессий. Глобальные войны уступили место локальным конфликтам — кто-то вынужден убивать из-за пищи и воды, у других же иные цели: несколько религиозных и политических групп поняли, что пришло время, когда несколько правильных решений могут определить направление развития общества на сотни лет, и активно стремятся переделать мир по своему усмотрению.

И вот посреди этого праздника жизни появляется суперогент Алекс Ди (Alex D). А как же Джей-Си Дентон, спросите вы — неужели авторы решили изловчиться от хорошо знакомого игрокам персонажа? И да, и нет. С одной стороны, одним из наиболее интересных моментов в Deus Ex была возможность "прикрутить" Джей-Си аугментации, своеобразные кибер-бонусы, что создавало простор для фантазии и многочисленные варианты прохождения игры. Понятно, что авторы не могли перенести во вторую часть "прокочанного" Джей-Си, так как каждый создавал его для себя, и набор апгрейдов у каждого игрока был уникальным. Разработчики также рассмотрели вариант лишить его всех приобретенных возможностей в результате несчастного случая, но справедливо решили, что это было бы слишком жалким оправданием.



▲ Обратите внимание на внушительную коллекцию биомодов в правом верхнем углу.



▲ Не девушка — мечта поэта.
А ее тень — мечта художника.





▲ Не Каир, конечно, но что-то неуловимо египетское в этом есть...

Таким образом, быт найден компромисс — по сюжету на основе ДНК Джей-Си было создано несколько кланов, "лабораторных крыс", как их называют в *Ion Storm*, в крови которых также находятся нано-боты, дающие своим хозяевам сверхчеловеческие возможности. Любопытная подробность — в английском языке имя Алекс может быть как мужским, так и женским... Совершенно верно — пап персонажа теперь можно выбирать. Маленькая революция? Совсем нет, напротив — расчетливый маркетинговый ход: разработчики утверждают, что в *Deus Ex* играло больше девушек, чем в пубой другой экшен. Однако не стоит рассчитывать на многое — ход сюжета не изменится, лишь некоторые персонажи будут относиться к даме чуточку иначе. Тем не менее, это решение *Ion Storm* заслуживает уважения. Долой господство топиков и шортиков! Мы же знаем, что супергеротессы выглядят совсем по-другому...

А что же Джей-Си? Он появится в *Deus Ex 2* (о также, возможно, и в следующих сериях) и будет играть роль "припаденной звезды" — учить героя уму-разуму, помогать и давать задания. Никуда не делись и некоторые другие старые знакомые — Трейсер Танг и брат Джей-Си — Поп Дентон. Вот по поводу последнего у меня (думаю, что не у меня одного) имеются серьезные претензии к *Ion Storm*. Дело в том, что в сюжете *Deus Ex* имеется развилка — в одной версии игрок убивает Попа, в другой — оставляет в живых. Да, я понимаю, что разработчикам очень нравится Поп Дентон,

и может быть, даже больше, чем сам Джей-Си. Но что лрикожете депать той части играющего населения, для которой Поп, мягко говоря, умер? Считать, что "убили, но не на смерть"? "Успели выпечить"? "Умер, но потом воскрес"? Ведь прелесть компьютерных игр и заключается в том, что, в отличие от книг и кинофильмов, у человека по эту сторону монитора создается иллюзия, что своими действиями он изменяет игровой мир. А тут ему подсовывают такое. Несерьезно, господа.

Работа над ошибками

Послушать разработчиков, так они практически пришли в ужас, трезво оценив первую часть *Deus Ex*. Вот что говорит, например, Уоррен Спектор, директор *Ion Storm*: "Мы не делали такой охцент на графике, как другие... Для нас гораздо важнее был геймплей. Раньше я думал — кому нужно это графике? Ну о теперь мы не идем на компромиссы ни по одним их фронтам". Или вот: "Я оглядываюсь назад, на PC-версию *Deus Ex*, и думаю — двенадцать экранов [интерфейса]? О чем мы только думали? Это было глупо!"

Поэтому переработке было подвергнуто практически все. Помимо общей красоты, разработчики особенно гордятся тем, что освещенные объекты отбрасывают честные, "правильные" тени, которые, кроме эстетической ценности, будут крайне важны в практическом плане: так, приближающегося охранника можно заметить по его тени, и обратно — выбрав какую-нибудь другую тень погуще, можно от того же охранника спрятаться. Также, чтобы погуще загрузить железного друга, разработчики наделили каждый предмет в игре массой и уровнем теплоизлучения. Из первого ясно, что Алексу Ди придется иметь дело с разнообразными столами, стульями, бочками и прочей утварью, а из второго следует, что в игре будут сенсоры теплового



▲ Вот так выглядит Сиэтл будущего.

излучения, которым будет депо до Алексо Ди.

Кроме того, нас ожидает пара сюрпризов и в области моделирования звука. Теперь он, звук, не накрывает однородной волной всю карту, а напротив — аккуратно возникает в одной точке и честно распространяется, по луги отражаясь и поглощаясь стенами, лотопками и прочими плоскостями. Разработчики советуют нам плотнее закрывать двери, чтобы нашим маленьким компьютерным друзьям было не так хорошо слышно, как мы опрокидываем и крушим все в комнате.

Не остались без подарков и компьютерные оппоненты. Разработчики не раскрывают всех карт, но тем не менее с плохо скрываемой гордостью говорят о новой модели поведения противников, которую они называют "системой улик". Выглядеть это должно примерно следующим образом: охранник замечает тень игрока, на полсекунды мелькнувшую где-то далеко в темноте. "Ээ... показаться", — говорит сам себе охранник, отправляется дальше по своим делам и через некоторое время забывает о том, что видел. В другом случае он обнаруживает труп напарника — и тогда, во-первых, получает психологическую травму по всю жизнь, а во-вторых — стремится как можно быстрее вызвать лодмогу. Также нам обещают, что враги наконец-то научатся работать в команде и использовать нехитрые тактические приемы — просто слезы текут по щекам, когда узнаешь от авторов о "монстре", который будет заходить с тыла и потихому расставлять мины позади героя.

И напоследок — десерт: авторы не пощадили и систему аугментаций, тех самых приспособлений, с помощью которых было так приятно превращать старину Джей-Си в самого натурального киборга. Мало того, что разработчики дали им новое имя — теперь они называются "биомоды", так они еще и разделили все биомоды на две группы — я бы назвал их "официальными" и "пиратскими".

С официальными все просто: поставил на место, прикрутил — и будь здоров, не кошляй. Куда интереснее "пиратские" — во-первых, они приобретаются за деньги, а во-вторых... "Пиратские" биомоды, судя по всему, изготавливаются худыми дрожащими ручонками китайских детей, и поэтому кроме бонуса будут обладать еще и ярковыраженным дефектом. К примеру, такой вот биомод даст возможность Алексу управлять ботами. Увидел бота, перехватил управление, расправился с охраной, вывел из строя камеры слежения, взломал дверь и наконец — изящный штрих, подорвал бота, выстрелив в бочку с горючим. Неплохо, правда? Один маленький недостаток — при использовании этого биомода весь урон, наносимый Алексу врагами, аккуратно умножается на цифру 3. Стоит ли говорить, что такого рода "бонусы" нежно любимы всеми сотрудниками *Ion Storm*...

И вот еще что. В турпутевке отмечены следующие достопримечательности: Сиэтл, Каир, Германия, Антарктида и Красная площадь. То-то повеселимся!

Не прощаемся

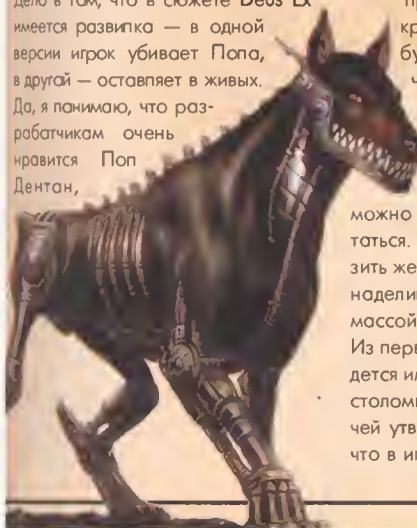
Знаете, в порыве чувств Уоррен Спектор обещает сделать *Deus Ex 2* "в стиле Хичкока", и я почти ему верю. Он может. И хотя вкусить этот плод познания добра и зла мы сможем лишь в 2003 году, пично я готов подождать. Кажется, оно того стоит. ■

Будем ждаться?

Постановились не то чтобы настаивать — ни почти уже с нами. *Deus Ex 2* — одновременно телеэкран и пособие по выживанию, облеченные в форму экшена для думающих людей. Серьезная вещь.

Процент готовности:

60%



Gothic II

Жанр:	RPG
Издатель:	JoWood Productions
Разработчик:	Piranha Bytes
Издатель в России:	Акелла
Локализация:	Акелла
Похожесть:	Gothic
Дата выхода:	Конец 2002 года
Системные требования	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.gothic2.com

ПРИЗНАЮСЬ, очень хотелось начать словами "Иногда они возвращаются". Однако после некоторого размышления понял, что это неправда: создатели Gothic никуда и не уходили. Более того, они даже не собирались выпускать первую часть Gothic в тот срак, в который она в итоге вышла — но у Piranha Bytes банальным образом кончились деньги. Машину пришлось останавливать на полном ходу — вот почему финал Gothic вышел поспешным и скромным. Разработчики перешли в режим standby и стали терпеливо ждать. Период ожидания оказался недолгим — чудесный, подрабнейший мир Gothic был в момент заселен целыми легионами геймеров на обе стороны Атлантики, и вскоре на расчетный счет Piranha Bytes стала капать наличность. Тут-то и выяснилось, что компьютеры еще не заржавели, разработчики рвутся в бой, и появление Gothic II уже не за горами...

Вместо пролога

Королевство, родная наша moth-erland, лежит в упадке. Проблема в том, что его экономика (как и некоторых других известных нам государств) держалась исключительно на добыче одного-единственного ресурса: в мире Gothic это была руда. На месте рудника король велел построить магический купол, пропускавший людей только внутрь, но не

наружу: получилась замечательная тюрьма. В ней хранили гордое терпенье заключенные, которые и добывали для короля руду, потихоньку копили злобу на правящий режим. В первой части Gothic, если помните, магический купол был разрушен. После кровопролитных боев пленники смяли охрану, вырвались на свободу и укрылись в окрестных лесах и горах. Озлобленные подневольные

жизнью, бывшие заключенные организовали многочисленные банды и принялись опустошать окрестные селения, фактически перекрыв важнейший источник доходов короля. Более того, многие местные крестьяне воспользовались сложной политической обстановкой и перешли на сторону бунтовщиков, решив уклониться таким образом от уплаты налогов.

Не лучше обстоят дело и на международном фронте. Королевство ведет долгую и тяжелую войну с орками, некогда мощная королевская армия обескровлена многочисленными поражениями и уже с трудом сдерживает натиск орохских орд; обновить же армию не на что — казна пуста. Кроме того, активизировалось и некое абсолютное зло в виде то ли драконов, то ли демонов, которые стремятся изменить баланс сил в свою пользу.

Короче, нас в легкой и доступной форме учат совершенно пра-

вильным вещам — а именно тому, что строить экономику целого королевства на доходах от одного-единственного ресурса просто безответственно и даже преступно. Однако вместо того, чтобы потуже затянуть пояс, повысить налоги и воспользоваться услугами ростовщиков, король решает применить оловые методы — обломать противником рога в традиционном стиле ролевой игры.

Согласитесь — идеальная ситуация для того, чтобы на сцене появился главный герой. Но имеется небольшая проблема: наш старенький знакомый из первой части спит вечным сном. Сей факт мог бы остановить кого угодно, но только не ребят из Piranha Bytes — они в привычном порядке (и не без помощи черной магии) возвращают протагониста с того света на этот. Одновременно разработчики делают рудник любителям импорта-экспорта



▲ Па действительна аграмнаму (25 кв. км) миру есть где погулять с эксклюзивной секирай!



▲ Даже такие манстры не напугают искателя приключений: боевой интерфейс будет существенно улучшен.



▲ Познакомьтесь и полюбите эти доспехи — это все, что у вас будет. Щитов здесь не дают.

праканных персонажей из предыдущих серий: они обнуляют статистику героя и лишают его всего нажитого нечестным путем барахла. В качестве некоторой компенсации авторы обещают сообщить подробности о его прошлом, так что нам не придется играть за какого-то анонимного бродягу без роду и племени. А все возражения разбиваются о железную логику Piranha Bytes. "Так надо", — говорят они. И попробуй поспорить!

Таблетки от жадности

Хорошо все-таки, что есть вещи, которые можно ставить в пример. Взгляните на готические соборы западной Европы — человечество успевает деградировать обратно в обезьян, а они все будут стоять памятником истории. Gothic, конечно, не стала вершиной RPG-строения, но взлетела достаточно высоко — и тем более радостно, что Piranha Bytes не остановилась на достигнутом, а пытаются покорить новые вершины. Вызывает уважение уже сам подход к работе — не просто "мы сделаем игру еще лучше", а "мы не только делаем игру лучше, но и избавимся от чудовищных ошибок первой части". Piranha Bytes продлевает несколько пазлов, которые так нравятся геймерам и о которых так приятно писать крупными буквами на коробке с игрой. Следите за руками.

Prozi — и разработчики увеличивают игровой мир втрое. Полезная площадь Gothic II составляет 25 квадратных километров: найдется где разместить фермы, шахты, подземелья и прочие аксессуары вроде лесов, папей, гор и, простите за подробности, канализационных систем. Стратегические работы ведутся полным ходом — увеличится не только число подземелий, но и их размер: активно надстраиваются (или раскапываются) новые уровни.

Два — число NPC увеличено с 100 до 500, к комплексу прилагаются новые лица (как вариант — морды), а также не менее новые варианты анимации.

Три — улучшен AI монстров и NPC: теперь они смогут звать на

помощь своих собратьев и распространять новости и парачащие сведения о главном герое среди населения. Таким образом, разные неблагоприятные поступки придется совершать куда более осмыслительно, и выражение "он слишком много знал" становится чрезвычайно актуальным.

Четыре — добавлены банды, тапы и орды новых монстров, включая уникальных и доселе невиданных драканов.

И это — не считая разных вкусо-стей вроде улучшения качества текстур, "реалистичной" воды, ветра в вихрях и прочей мелкой графической чепухи. Согласитесь, все это — достаточное основание для того, чтобы прицепить к названию циферку "2".

Подверглась переработке и ролевая часть игры. Для нашего героя авторы предусмотрели аж три вида карьеры — он сможет стать воином, магом или паладином. Не нужно быть ясновидящим, чтобы понять, что первый будет экспертом по фехтованию и стрельбе из лука, второй станет докой по части заклинаний, а третий по мере сил попытается угнаться за обоими.

Сторонникам боевых искусств предлагаются обычные и двуручные мечи, копыя, луки и арбалеты: кстати, разработчики сильно облегчили жизнь тем, кто любит таскать с собой кучу металлолома — инвентарь станет абсолютно безразмерным, не будет никаких ограничений по весу или размеру предметов. Соответственно, авторы также решили отказать игроку в праве пользования услугами лошадей, осликов и прочих выючных животных. А как же транспорт? На этом месте авторы закатывают глаза и принимают петь про особо мощные заклинания, ускоряющие бег. Кроме того, свойство предметов не ухудшаются по мере использования — таким образом, отпадает необходимость в ремонте оборудования. Но, отказавшись от ремонта и апгрейда оружия, авторы сделали приятный сюрприз спящему в каждом из нас самоделкину: главный герой сможет сам ковать оружие, смешивать зелья и даже делать

руны, причем самопальные предметы лучше тех, что имеются в продаже. Кстати, а рынок: если помните, в первой части Gothic валютой служила все та же руда, теперь же ее заменило обычное золото.

Любителей волшебства ждут 6 школ магии, всего же будет 47 заклинаний, как старых, так и новых. В одном интервью авторы упомянули пару заклинаний — "превращение в овцу" и "уменьшение", но я бы не очень доверял данным заявлениям.

Это те еще шутники.

В а в с ю свирепствует специализация: не стоит ожидать, что маг сможет эффективно шинковать противников двуручным мечом, а воин — валить всех мощными заклинаниями.

Почти каждое умение доступно для всех трех классов, но лишь один класс может воспользоваться им максимально эффективно. То есть никто не запрещает нам изучать "чужое" умение — но на него придется потратить гораздо больше драгоценных skill points... О возможности менять класс прямо по ходу игры авторы скромно умалчивают.

Зачем же тогда нужен паладин, если он будет проигрывать в мощи как магу, так и воину? Оказывается, паладин обладает некоторыми уникальными заклинаниями, которые недоступны для мага.

Помимо очевидных различий, побочные квесты будут отличаться для разных классов, хотя выбор класса никак не повлияет на ход основной сюжетной линии. Финал нас ждет в любом случае один — так автором будет легче связать сюжеты второй части и Gothic 3. Но это уже совсем другая история...

Тайна, покрытая мраком

Не знаю, заметили вы или нет, но до сих пор я по мере сил уклонялся от разговора о сюжете. На то есть свои причины: собственно про

сюжет известно немного, разработчики явно не хотят портить нам праздник и отказываются разглашать подробности. Но после долгих допросов с пристрастием удалось выбить из них информацию о том, что в Gothic II будет шесть частей глав. Также стало известно, что главный герой может встать на сторону короля — или наоборот, поддержать повстанцев. Кроме того, нам обещают, что в Gothic II мы сможем встретить многих старых знакомых из первой части игры — некоторые из них предложат свои услуги в решении квестов и смогут временно сопровождать героя, однако не стоит рассчитывать на постоянную команду. Опять же, мы никак не связаны "прошлыми отношениями" и волюны выбирать, с кем будет дружить наш персонаж, а с кем распрощается.

Поскольку Gothic II начинается там, где закончилась первая часть, в игре будут часто упоминаться события предыдущей серии. Возникает законный вопрос — что же при этом должны ощущать те, кто только открыл для себя мир Gothic? Понятно, что никому не нравится смотреть фильм с середины и чувствовать себя если не идиотом, то по крайней мере чужим на чьем-то празднике жизни — поэтому все

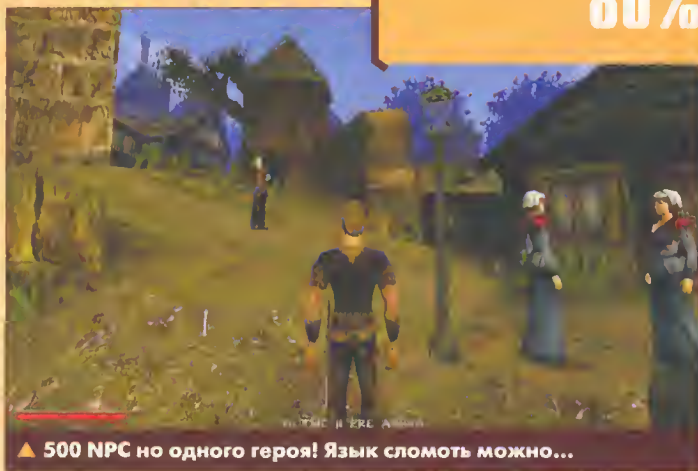
ссылки на первую часть Gothic будут сопровождаться подробными объяснениями и комментариями. ■

Будем ждать?

Вторая часть культовой игры, одной из самых детальных и проработанных RPG. То самое фэнтези нашей мечты, столь редкое в наших краях.

Процент готовности:

80%



▲ 500 NPC на одного героя! Язык сломать можно...

Devastation

Армен Есаулов

(undead@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	ARUSH Entertainment
Разработчик:	Digitalo
Издатель в России:	Акелла
Локализация:	Акелла
Похожесть:	Deus Ex
Дата выхода:	Конец 2002 года
Системные требования	
Необходимо:	CPU 500MHz, 128 Mb, GeForce
Желательно:	CPU 1500MHz, 256 Mb, GeForce 3
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.arushgames.com/games/devastation

Вы никогда не задавались вопросом, откуда у разработчиков современных экшенов токая платоническая любовь к славноприизносимым словом на букву "а" — враде "армогеддаи", "апакалипсис", "аинигиляция", акааице? И почему никто не верит в светлое будущее матушки Земли? Вот и ребята из Digitalo пошли уже пратарейным путем. И хотя они сменили довно приевшуюся букву алфавита, легче нам от этого не стала.

Деструктивная тенденция

Из немытого окна на нас мрачно поглядывает серое будущее. Стремительное развитие технологий не привело ни к чему хорошему, и человечество таки умудрилось накрыться медным тазом. Выглянув из-под звенящего кулола, простые смертные осознали, что власть в свои руки уже взяла кучка палитиков. При поддержке могущественных корпораций правительство организовало многочисленные отряды миротворцев, которые навсегда умиротворяли всех, кому не нравилась воцарившаяся тирания. А не нравилась она многим: от простого люда до молодчиков-беспредельщиков, которым всегда что-нибудь не нравится. В гуще этих событий и нашелся наш супергерой. "Так даль-

ше жить нельзя!" — сказал он и пошел отдавать дань супергеройской моде. То бишь искать правду, попутно снося все преграды на своем пути. А поскольку одному в пути скучновато, он решил лрихвотить с собой нескольких бойцов сопротивления. Естественно, правящим силам ни к чему подобные выскочки. Поэтому за голову нашего героя была объявлена нешуточная награда.

Как видите, перед нами типичный голливудский сюжетец. Хотя признаю, отсутствие зелененьких человечков и прочих мутировавших чебурашек меня несказанно обрадовало. Порадовало также и то, что у молоденькой Digitalo хватило денег на лицензирование последнего движка от Epic. Того самого, на котором старательно делается "Не-реальный" за номером два. Взгля-



E3 2002
PREBETA DEMO

▲ Парень бежит с таким выражением лица, будто сейчас достигнет нирваны.



E3 2002
PREBETA DEMO

▲ Обратите внимание: умирая, мужик роиает пистолет.

нув на скриншоты, сразу понимаешь, что сбережения и восемнадцать месяцев напряженной работы дизайнеров потрачены не зря. Мозг напряженно считает полигоны на моделях (пока их более 700), а глаз... глаз просто радуется. Плюс ко всему разработчики внесли целый ряд добавлений и корректировок в движок, чтобы мрачные пейзажи будущего все-таки заиграли яркими красками. Скелетная анимация, улучшенная мимика, доработанное освещение, спецэффекты — все это предстанет перед нами в декабре этого года. А пока пришествие не состоялось, поговорим о деталях, которые на скриншотах не разглядишь.

Разработчики Devastation используют движок Karma, отвечающий исключительно за физику. Именно благодаря ему аниматорам

не приходится торчать днями и ночами в так называемой "зеленой студии", корячась над игровой камосстрой. Модели игроков разделены на восемь (как минимум) различных облоостей. Приготовьтесь к тому, что вы сможете отстреливать противников конечности, да и вообще — без кризисов хедшота никто не останется. Правда, откровенно издеваться над убиенными нам не дадут, благодаря ARUSH — не Activision, которая спокойно может принять на грудь шквал критики и отказ некоторых крупных североамериканских магазинов (вроде Walmart) продавать Soldier of Fortune 2. Хотя кое-какие приятные (и кровавые) моменты в Devastation будут. Опять же, благодаря движку Karma мы сможем поглядывать в футбол только что отстреленной головой ненавистного врага. Помимо этого, разработчики об-

щают нам полное взаимодействие с окружающим миром. Хотите поднять с земли бутылку, разбить ее, а осколком перерезать горло противнику? Нет проблем.

Кстати, о бутылках и противниках. Постапокалиптические города всегда представляются разработчиком до безобразия грязными. Старший продюсер Digitalo Вик де Леан постарался на славу, чтобы обеспечить незабываемое амбре урбанистических пейзажей Devastation. Увидев в игре пивные и винные бутылки, мусорные баки, упаковки из-под еды из китайских рестораников, битые кофейные кружки, пустые пачки сигарет, фольгу, разбросанные газеты, провода, трубы и еще черт знает что, поневаля задумываешься: "Я вом кт — супермен или мусорщик?". Но Вик знает, на что идет. Ведь в Devastation обилие мусорных боков, а также всяческих банок и склянок играет далеко не в нашу пользу. Любое неосторожное движение вызывает лишний шум, на который мгновенно реагирует AI. А привлекать к себе внимание вам, поверьте, не захочется. Враги в Devastation обычно не ходят поодиночке, так что тактика "бритвой по горлу и в калодец" здесь не пройдет. Уж если валить, то валить всех и сразу. Потому как если не завалишь ты, завалит тебя. Нет, конечно же, среди двадцати сингловых миссий найдется парочка таких, где игрок будет вынужден заходить со спины и с хирургической точностью работать ножиком. Но в основном Devastation — это чистый, незамутненный stealth-тиной экшен.

Главные козыри

Кок и в любом экшене, далеко не последнее место в Devastation занимает орсенал. К сожалению, разра-

батчики не спешат разглашать все тайны, но кое-что мы все же знаем. Во-первых, известно, что всего в нашем распоряжении будет 38 видов оружия. Если судить по скриншотам, то в игре точно будут уже упомянутые ножи, а также катана, пистолеты, штурмовая и снайперская винтовки, что-то, отдаленно напоминающее "узи", набор футуристических примачек, арсенал для любимой всеми подрывной деятельности, набор "юный хакер" и... крыса. Да-да, радиоуправляемая крыса со сложной кибернетической начинкой и мощной бомбой "на борту". Сразу вспоминается таракан из "Пятого элемента". И если в фильме таракашку зпотно прихлопнули ботинком, то на еще одну крысу в грязном, как взвод трубчатистов, городе мало кто обращает внимание. Даже наоборот, AI наплевать на антисанитарного зверя. А зря. Крыса может прабраться там, где наш герой ни за что не пролезет, развеять ситуацию, а потом самопквидироваться, прихватив с собой в крысинный рай парочку охранников.

Что касается пресловутой баллистики, то здесь разработчики решили ограничиться рядом стандартных правил. Ни о каком реализме в чистом виде речь не идет. Так что не удивляйтесь, если не сможете прострелить насквозь деревянную дверь или что-то подобное. Парадоксально, что при этом игра "знает", что такое взрывная волна и сила взрыва. Отдадим должное разработчикам, попытавшимся сгладить подобные нестыковки. В игре будет два режима: один аркадный, другой более реалистичный. В реалистичном скорость перемещения игрока зависит от тяжести амуниции, при беге снижается меткость, присутствует отдача, и так далее. Таким образом,



E3 2002
PREBETA DEMO

▲ Всегда приятно прикончить кого-нибудь из засады.

аркадный режим игры больше будет походить на Unreal Tournament, в то время как реалистичный — на Counter-Strike.

Еще одной неотъемлемой чертой Devastation будет грамотный AI. По заявлениям все того же Вика де Леана, блок AI в игре делится на четыре составные части. Наиболее обширные полномочия у командного AI. Именно он анализирует состояние дел на карте и выбирает, когда следует атаковать, а когда лучше отступить. Для отдельных групп пративников существует групповой AI, отвечающий за построение отряда, его перегруппировку в случае необходимости и прочие виды действий. Игровой AI — это элементарные знания компьютера о том, как передвигаться по карте из точки А в точку В, не упираться при этом лбом в стены. Ну и, наконец, главная часть мозгов — это микро-AI. С его помощью виртуальные противники могут использовать окружающий рельеф местности для прикрытия, бесшумно открывать двери, незаметно подкрадываться к игроку и выделять прочие неприятные фокусы.

Если сингловые миссии вас уже давно не интригуют, можете попробовать сразиться с живыми соперниками на одной из двенадцати мультиплеерных карт. Помимо приевшихся режимов игры, вроде DM, командного DM и CTF, в Devastation будет еще один. Он объединяет в себе сразу несколько вариантов игры. В начале каждого раунда игроки рождаются в специальных нанорепликаторах. Если вас убивают, вы вновь появляетесь из этого импровизированного инкубатора. И вот тут начинается самое интересное. У пративника есть возможность уничтожить ваш нанорепликатор. В результате возможна такая ситуация, что кому-то одному придется отдуваться за всю команду. Так что командная игра может плавна перейти либа в массовое избиение одно-

го игрока, либо в дуэль...

Естественно, с игрой будет поставаться полноценный редактор карт и вообще игровой начинки. Так что энтузиасты со стажем смогут создавать все новые и новые уравни и модификации. Разработчики позаботились и о том, чтобы начинающий дизайнер не чувствовал себя стесненным в средствах. Поэтому на диске с игрой будет поистине огромная библиотека текстур, моделей, примеров творения самих Digitalo'вцев, ну и, конечно же, подробная инструкция па использова-нию всего этого богатства.

Итоговое сальдо

Что ж, давайте посмотрим, что у нас накопилось. Качественная графика, вполне дастная физика, возможность выбирать между аркадным и реалистичным режимами игры, двадцать сингловых и двенадцать мультиплеерных карт, разнообразное оружие, оригинальные методы устранения пративника и прадуманный AI. Все это приправлено саундтреком в стиле техно от группы Messy. Вполне серьезная заявка для молодых разработчиков из Флориды. Доказывать состоятельность своих намерений ребята будут в конце этого года. На помашим придет ARUSH, которая уже успела застолбить местечко под солнцем, выдав миру чумовой Duke Nukem: Manhattan Project. ■



E3 2002
PREBETA DEMO

▲ Как там Владимир Семенович пол: "Выстрела в спину не ожидает никто...?"

Будем ждгать?

Рождение нового героя в постапокалиптическом пространстве. На поггоде опустошающая душу смесь Deus Ex и Half-Life.

Процент готовности:

60%



Star Wars: Knights of the Old Republic

Братец Кролик
brother_rabbit@igromania.ru

Жанр:	RPG
Издатель:	LucasArts
Разработчик:	Bioware
Похожесть:	Нет
Дата выхода:	2003 год
Системные требования:	Не объявлены
Мльтиплеер:	Без подробностей
Сайт игры:	www.lucasarts.com/products/swkotor

В далекой-далекой галактике, которая, как известно, far far away, происходит очень много всего. Настолько много, что историографы без амбиций могли бы гад за годом кормить доверчивую публику сериалами "R2D2: Моя третья мать" или "Влюбленный джедай" с Антонио Бандерасом в главной роли. Может быть, они не заработали бы миллионов на этих проектах, но кусок ветчины на бутерброде с икрой им был бы гарантирован. Однако славные парни из компании Bioware не ищут легких путей — напротив, вот уже долгое время они поднимают явный пласт истории "Звездных войн", забавляясь складывая идеями иули и единички в свой эпикальный труд, **Star Wars: Knights of the Old Republic (KOTOR)**.

Ассорти "Звездные войны"

Надо сказать, что за последнее время нас посетили Star Wars-игры самых разных жанров. Симуляторы (Star Wars: X-Wing Alliance), стратегии (Star Wars: Galactic Battlegrounds) и экшен (Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast). Для полного счастья не хватало только полнокровной ролевой игры. И вот, я уверен, дрогнуло сердце каждого истинного поклонника "Звездных войн", когда появились сообщения о том, что Bioware работает над KOTOR. Жизнь, казалось, приобрела новый смысл — релиз KOTOR на PC был намечен на декабрь 2002 года. Но дальше события стали развиваться неожиданным образом: стало известно, что KOTOR в конце 2002 года выйдет на Xbox, а релиз версии для персональных компьютеров перенесен на 2003 год. По одному из предположений, PC-версия гораздо более продвинута в техническом плане, заминка связано с тем, что ее просто не успевают доделать к зиме. Существует и другой вариант — что осенью LucasArts, издатель KOTOR, планирует выпустить ДРУГУЮ RPG из вселенной Star Wars, Star Wars: Galaxies, и было решено не сталкивать лбами две игры. Это очень похоже на правду, однако разговоры о том, что на самом деле компания Microsoft, известная своими заигрываниями с темной стороной Силы, сделала LucasArts

такое предложение, от которого она, LucasArts, просто не могло отказаться. Однако оставим эту версию событий на рассмотрение любителей теории заговоров и перейдем собственно к рассмотрению KOTOR.

Достояние (Старой) Республики

Легко писать про игры, о которых ничего не известно. Если нет ни скриншотов, ни интервью — открывается простор для фантазии. Хуже, если что-то все-таки известно, но это "что-то" приходится извлекать, как редкие золотые крупицы из тонны лусовой породы. К сожалению, история с KOTOR обстоит примерно таким же образом — ее авторы не то чтобы ничего не говорят, нет, но они отчаянно пытаются не сказать лишнего, и оттого большей частью изыскиваются на манер Чубакки — жестами и мимикой, что легкости общения, в целом, не способствует. Однако после некоторых медитаций над их высказываниями вырисовывается следующая картина...

Действие KOTOR происходит примерно за 4000 лет до событий Эпизода I — Старая Республика пребывает в зените славы, расширяет свое влияние в Галактике, на многих планетах созданы ее колонии. Но, как известно, любое счастье не вечно — Республика охвачена крупномасштабной войной, битвы тысяч джедоев и ситхов угрожают



▲ "Наш город — это Вавилон...". Количество разумных рас превышает все допустимые пределы.



▲ Прелести технологии GeForce 3 — трава мигает под ногами героев и колыхается на ветру...

вернуть ее в абсолютный хаос. И тут на сцену выходит обыкновенный главный герой...

Загадки Инь-Ян

Поставьте эксперимент. Возьмите ролевую игру — и отнимите у нее генерацию персонажа. На инвалидном кресле будет жолко смотреть — выйдет

натуральная "челуха, ерунда. просто чорт побери!", но меткому выражению Гоголя. Могли ли, спросите вы, разработчики KOTOR обойтись без этого краеугольного камня RPG? Конечно нет, хотя они не сколько ограничили наш выбор. Итак, в начале игры жестко, навсегда, неотвратно задана только ро



▲ Бей первым, джедай! В его арсенале — все трюки из фильмов и еще немножко...



▲ Вот таких симпатичных ботов придется больно бить в область CPU.

са персонажа — играть придется человеком, и никем иным. Правда, можно выбрать лол, класс (soldier, scout, scoundrel) и заняться дальнейшей модификацией полученного буратины. Для кастомизации аватары предлагают нам около 100 умений (skills) и приемов (feats). Из скиллов немногословные создатели KOTOR обещают умение работать на компьютере, взламывать вражеские компьютерные сети и управлять захваченными дроидами, а также рассказывают завлекательные истории про отражение бластерных зарядов лазерным мечом, телелортоцию предметов и лечально известный force grip — в качестве приемов работы с Силой. Кстати, в KOTOR будут присутствовать все приемы, уже известные по фильмам Star Wars, а также несколько новых.

Нодо сказать, что при слове "Сила" некоторые зажавшиеся, не любящие этого слова, злоданные лоззаватели уже выказывают свое недовольство: "Олять придется играть за этих <вычеркнуто> джедаев?" "А вот и нет!" — с хитрым прищуром отвечают разработчики. Оказывается, начинается наш подолечный вовсе не как джедай, и чтобы им стать, еще предстоит лостараться. По мере развития Силы герой превращается в джедая или ситха — а направление развития определяет сам игрок, выбирая стиль прохождения и методы решения квестов. Агрессивный и хамовитый герой медленна, но верно преобразится в злобного ситха; наоборот, умный и верный светлой стороне Силы станет счастливым джедаем, чувствующим себя суа и комфартно. Мастер (наставник) и Совет джедаев помогут начинающему джедаю сделать правильный выбор.

Так, воспитав и снабдив инструкциями, молодого джедая выпускают в мир, где его подстерегают ужасные опасности и страшные приключения. Как нетрудно догадаться, в этом мире у главного героя сразу появляются враги. С ними можно

разобраться с помощью "обычного" лазерного меча (или двух — по одному в каждую руку!), такого же лазерного, но с двумя "лезвиями", а также не заслуживающих отдельного упоминания бластеров и прочих железок. Однако не каждый средне-статистический игрок имеет возможность потратить годы на медитацию и отработку приемов Силы, поэтому авторы решили ему помочь: во время лоединка достаточно просто нажать на клавишу, соответствующую одному из приемов, а компьютер учтет, насколько герой владеет данным приемом, и изобразит результат на манер Jedi Outcast. Кроме того, по мере достижения новых уровней изменится и анимация персонажа — джедай будет действовать более эффектно и наносить противнику больший урон.

Дом, милый дом

Плохо, если у джедая нет дома. Если у него нет крыши над головой, он теряет человеческий облик и свое джедайское достоинство, борьба за идеалы добра и справедливости тоже серьезно осложняется. "Нужен дом!" — сказали разработчики и, подумав, добавили: "...а пучше — мо-

билный". Таким образом у героя появился космический корабль Ebon Hawk. Серьезно, люди из Bioware гордятся своим изобретением и считают Ebon Hawk чуть ли не главным героем KOTOR. Что же в нем такого? Итак, прежде всего это — средство перемещения из точки А в точку В: в KOTOR будет 10 миров, как новых, так и уже известных — Татуин (Tatooine), планета ситхов Каррибан (Korriban), Академия джедаев на Дантуине (Dantooine) и родной мир вуки (Wookiee) — Кашиик (Kashyyyk). Также, находясь на борту Ebon Hawk, герой сможет отдыхать, зализывать полученные раны и тренироваться

на кошках... простите, на дронах, хранить добро, нажитое непосильным трудом, и производить усовершенствования любимого оружия. А также — внимание! — общаться с членами своей команды. Авторы позаботились о том, чтобы начинающему джедаю не было так грустно и одиноко, и подобрали ему подходящую камланию. В KOTOR у героя будет аж целый десяток лихих друзей — в целях политкорректности среди них не только люди, но и национальные меньшинства: вуки, твилексы (Twileks) и дроиды.

Любопытно, что на очередное задание можно выбрать только троих — очевидно, остовшиеся в зале будут лить горькую, играть в карты и леремывать косточки отсутствующим. С одной стороны, выбор товарищей по несчастью повлияет на доступность лобочных квестов, с другой — наларники отметят склонность героя к темной или светлой стороне Силы и при случае выскажут свое мнение как ему, так



и дру-
гим — лорой дело может дойти до ссар и драк (ни слова о Baldur's Gate!).

Более того, сюжет KOTOR будет развиваться именно в диалогах с наларниками — лочесать языком придется не раз и не два. Тут есть один интересный момент: в награду за успешное продвижение по сюжетной линии игрок получит в распоряжение вставки на игровом движке с разнообразными мини-играми — гонками, стрельбой из ору-

дий Ebon Hawk и даже карточными забавами. Надо сказать, что эта часть KOTOR, с одной стороны, является предметом гордости разработчиков, а с другой — вызывает недоумение и недовольства геймеров. Авторы по мере сил стараются усложнить общественность и утверждают, что необходимые игры будут очень легкими и веселыми, доступными для всех. Но вопрос все-таки остается — зачем в KOTOR легкие (глупые) аркады?

Счастье есть?

Конечно, счастье есть, но явится ли оно нам в образе Knights of the Old Republic? Bioware — не мальчишки, они уже доказали, что умеют делать игры, в их активе такие монстры, как обе части Baldur's Gate и Neverwinter Nights. Они собираются на полную катушку использовать возможности GeForce 3 и лородавать нас разными графическими прелестями, они говорят очень правильные слова а 60 часах геймплея, кинематографичности и полном погружении в мир "Звездных войн". Ролевая начинка присутствует, сюжет держится в секрете — в общем, все лутем. Говорят, что Джордж Лукас очень заинтересовался проектом и лично следит за тем, как идет работа на KOTOR... ■

Будем жгать?

Релевоо Jedi Outcast или sci-fi Baldur's Gate? В ожугании выжнга ре-иоменгую еще раз отработать хемя бы базовые проемы работы с лазерным мечом.

Процент готовности:

60%

ВНИМАНИЕ

“Центр внимания” намер за намерам являет нам чуде-са, а которых я, редактор раздела, порой даже не подозре-ваю! Вот, к примеру, наш предельно штатный карреспан-дент и па совместительству замглавреда Святаслав Тарик па-среда лета неаждидииа рвалу в Варанеж, чтабы поглядеть на главнае кампьютерна-нгравае чуда этаго города — всем вам известный н не раз здесь абсуджавшийся **Kreed**. И, чта характериста, пагладел. Прнехал, набитый впечатлениями по самый мазжечак, н иемерднииа излажил их в письменнам виде. Ну а мы, канечию, с радостью н трепетам публикуем. Грех ие апубликовать — ие каждый день в Варанеже делают игры, похожне на **Kreed**. Раньше, пряма скажем, вообще не делали. А сейчас вот зьязлиа — наверстыаюут упущениее.

Коктейль сезона номер два — не что иное, как знаменитые на весь мир, несмотря на крайнюю свою молодость, вестниковские **C&C: Generals**. Читайте волнующую повесть а

том, как один Антон (Лагвинна) двух (а та н больше!) генералов (ие каких-ни-
будь майоров, заметьте!) прокормил
(причем так прокормил, что они ему тут
же все как н духу выложили). В об-
щем, необходимая вам как liquor пар-

ция свежей буквенной массы прямоком из top secret части
мозга Марка Скэггса и его дизайнеров! Ей-багу, стонт сроч-
на впитать.

И, наконец, перед тем как вы покинете свои комфортабельные сиденья и ринетесь на парашютах в воздушную пучину абыденности, наш экипаж предлагает вам праслушать краткую, но чрезвычайнйо емкую лекцию о Ричарде Львиное Сердце, неажданнм для себя абразам паслужившем причинной появления на свет праекта Lionheart. Заслуженный пилат ракет класса "земля-воздух" Братец Кралнк с вальнием готовится поведать вам о хитросплетениях трейтов и перкав в мире, стоящем на семи китах — грозных литерах S, P, E, C, I, A и, наконец, — I. Виимайте с тщанием и не забудьте пристегнуть ремни! Расслабляясь после лекций, Братец Кралик любит немного пошалить с рычагами и кнопками в кабине пилата. Поменьше вам воздушных ям (стихи)!

Олег Полянский, редактор

Kreed

Святослав Торик (torick@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Руссобит-М
Разработчик:	Бурмт
Дата выхода:	Не объявлена
Системные требования:	Не объявлены

Воронеж встретил меня ярким солнцем, под палящими лучами которого навстречу мне слесил Владимир Николаев, директор компании «Бурут». После короткого обмена приветствиями и мнениями относительно погоды мы поехали в офис, где обнаружилась интересная эргономическая задумка: все рабочие места сотрудников компании поделены на две группы — справа от входа сидят в основном те, кто работает над «Златогорьем-2», а слева — команда *Kreed*. Таким образом, рассматривая оба проекта, мне не приходилось бегать из одной части очень большой комнаты в другую.

Первая часть дня прошла под знаком "Златогорья", а после четырнадцати ноль-ноль начался многочасовой марафон, посвященный игре, которую многие удостоивают чести называть конкурентом третьего "Дума"...

Расширенный и мощный

Дмитрий "Анд" Андреев, главный программист проекта Kreed, слушал в наушниках саундтрек из

Outcast, когда мы с Владимиром незаметно прокрались в его мини-кабинет. На экране одиноко светился Microsoft Visual C++ с каким-то малолетним кодом. Почувствовался, что оказался не один, Анд снял наушники, улыбнулся и вежливо спросил, чего извопит босс. Босс изволил, чтобы Дмитрий рассказал "журналисту из Москвы" про движок, оружие, монстров, да и вообще про все, что тот спросит. "Тот" уже достал ручку с блокнотом и приготовился записывать.

Движок XTEND за прошедшие месяцы не постарел и не похудел. Все, о чем мы уже писали (см. "Игроманию" №5, "В центре внимания"), осталось в силе. Провода, тогда Денис Марков уломянуп, что "тени ладают на все объекты" — и был слегка не прав. Это не тени ладают, это все объекты отбрасывают тени так, что они ложатся на любую поверхность. Бежит игрок мимо монстра и ка-а-ак отбросит на него тени! Отбросил — и побежал дальше.

Помимо рассказанных в той статье интересностей про лолас-ти вентилятора, было немного и



▲ Вада колышется, пар вырывается из труб, за углом, вероятно, прячется монстр. Один из двух, готовых на сегодняшний день.

про туман. Он не просто лежит, он теперь лениво копышется. И в него можно погружаться. То есть зайти, скажем, по пояс — и то, что ниже пояса, видно не будет.

Одна из неизвестных доселе фишек — из труб идет лар. Кажется бы, а что тут такого? Вон, **Aliens vs. Predator 2** есть лар из труб. Но в **Kreed** все не настолько просто. Если вы в этот лар чего-нибудь кинете (скажем, выстрепите ракетой или ядрами "грנדеля"), то он просто рассеется, а брошенный/выстреленный объект полетит дальше. А то и отклонится от движения — зависит от характеристик тумана и объекта. Такого рода штучек я еще нигде не встречал...

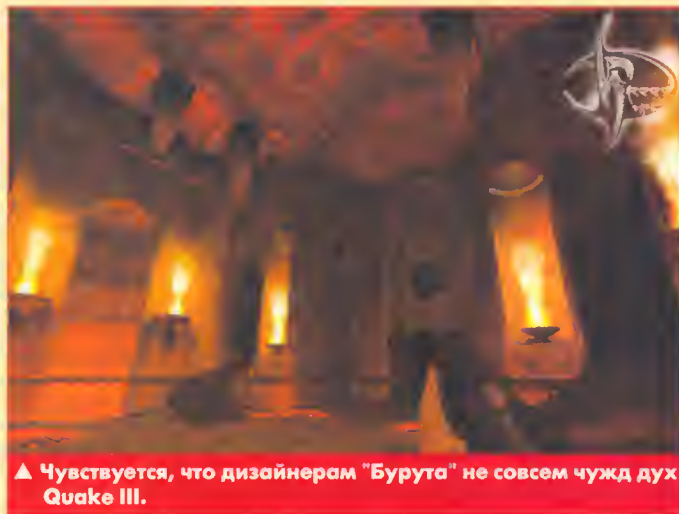
Относительно помещения уровней, моделей и всего прочего в оперативную память Дмитрий разъяснил так: конечно, при загрузке все заносится в кэш. Но благодаря использованию портальной технологии отрисовыва-

ется только то, что видит игрок. То бишь если за дверью должен стоять отряд монстров — они там есть, но только теоретически. Как только игрок открывает дверь, монстры немедленно материализуются и начинают загружать процессор. Такую технологию используют лишь с недавнего времени — в частности, она включена в движок "Крутого Сэма" и GTA III.

Что касается интерактивности, то она дает возможность бить стекла, мониторы и лампочки, а также крушить мебель и прочие предметы интерьера — причем не всегда это делается лишь ради забавы. Представьте себе следующую ситуацию. Мультиплеер. Вы заманиваете врага в комнату, освещенную светом двух ламп. Противник готов расстрелять вас из крупнокалиберного шотгана, но тут вы двумя меткими выстрелами вырубаете освещение, одновременно включая очки ночного ви-



▲ А мы еще и убежать умеем...



▲ Чувствуется, что дизайнерам "Бурта" не совсем чужд дух Quake III.

дения. Получив стратегическое преимущество, остается лишь грамотно им воспользоваться.

В *Kreed* неправдоподобно красивая вода. Она четко отражает все, что над ней происходит. Подает монстр? Мы смотрим в воду и видим, как отражение модели увеличивается в размерах и меняет очертания. Правда, отсмотренный мною образец воды очень спокоен и все время куда-то движется, но, надеюсь, в финальной версии найдется пара сотен кубометров спокойной жидкости.

Требования к компьютеру определены четко: процессор 1,5 GHz (кстати, казус: во время очередного запуска *Kreed* компьютер перезагрузился. "Атлон-двухтысячник греется" — виновато пожал плечами Анд), 256 мегабайт оперативки, графический адаптер не ниже GeForce 3 или Radeon 8500. И никаких MX'ов! API движка — Direct3D. И дело тут не в том, что OpenGL, как считают некоторые, себя исчерпал. А в том, что *Kreed* при удобном стечении обстоятельств мажет отправиться завоевывать идеологически чуждые нам X-коробки, Г-кубы и тому подобные приставки.

А шпиги здесь толстые...

Пять тысяч полигонов. Vmap-mapping. Отражающие свет. Вечно двигающиеся и не такие угловатые, какими выглядят на скриншотах. Это они, монстры игры *Kreed*.

К моменту просмотра было показано две модели врагов (оных ожидается в районе 60). Создатели любовно называют их шпигоми. Есть шпиг просто и шпиг с автоматом. Первый нападает стремительно и бьет когтями, вто-

рай подла стреляет из-за угла. Помимо противников, в игре будут и просто жертвы инопланетного террора. Их функция проста — давать некую необязательную информацию. После получения оной их можно будет расстрелять, удовлетворяя скрытую потребность в уничтожении безоружных слабеньких созданий. Ха!

У моделей будет еще одно интересное свойство, которое многие разработчики почему-то упускают из виду. Я имею в виду возможность отстреливать от них аппетитные куски. Понятное дело, это будет не просто дополнительной галочкой в графе "features" дизайн-документа, но и полноценной составляющей геймплея. Думаю, вы уже представили, как можно упростить игру, отстреливая врагу руки с пулеметами вместо того, чтобы тратить на него годовой боезапас небольшой военной части.

Кстати,
об ору-
жии.
До -

прос с приставлением показал, что в игре будет десять видов "обычного" оружия — каждое с двумя режимами атаки. Пойдем по порядку.

Кастет-нож. В первом режиме бьет быстро, но слабо, во втором — медленно, но сильно.

Шотган. Требуется перезарядка после каждого выстрела. Что осуществляется, соответственно, по нажа-

тию правой кнопки мыши. Владимир Николаев объяснил это так: игрок рано или поздно дойдет до автоматизма — выстрелил, перезарядил. Надо сказать, за несколько часов игры я к этому действительно привык и проделывал все на автомате.

Карабин. Первый режим — короткая точная очередь, второй — длинная, с более сильным разбросом пуль.

Трехствольный шотган. Стреляет дробью. Много и часто. Альтернативного режима стрельбы не имеет. Как бы незачем...

Шестиствольный пулемет. Здесь тоже яснее ясного: вжжжжж — тра-та-та-та-та! Второй режим предусматривает... лазерный прицел, жрущий батарейки. Для чего он пулемету — пока неясно.

Огнемет. Обычный такой огнемет. Выстреливает горящую струю напалма. Во втором режиме наносит больший урон, но по меньшей площади.

Ракетница. Как ни странно, с этим весьма

распространенным методом радикального излечения врагов от лишних движений — и вообще от каких бы то ни было движений — все не так просто. Первый режим — обычная ракета. А вот второй подразумевает выпуск до трех ракет. Как это, спросите, "до трех"? А так — выстрелили один раз, осталось две ракеты, которые можно выпустить второй кнопкой. Сразу обе. Если только что перезарядили пушку и еще не стреляли — можно выпустить сразу три. Скажем, в комнате два монстра — первый снимается одной ракетой, другой — двумя. Тактика: стреляем в первом режиме в монстра послабее, во втором (т.е. оставшимися двумя ракетами) — в того, который пожирнее. Ууууа!

"Дельфин". Энергетическое штурмовое ружье, как его называют разработчики. В первом режиме стреляет красивыми переливающимися сгустками энергии, а вот второй активизируется только при нахождении специального "аддона" — примочки, позволяющей видеть фантомов (существа, едва различимые в нормальном режиме наблюдения) и иллюзии, наводимые инопланетной техникой. Фантомов можно будет уничтожить лишь с помощью "Дельфина" или следующей пушки, рабочее название которой...

... "Карлсон". Такая штука с пропеллерами. Зачем ей пропеллеры — непонятно, но



RULEZ
RS
SUIII

В ЦЕНТРЕ

ВНИМАНИЯ



▲ Ой! Кто здесь?

доподлинно известно, что в стандартном режиме она стреляет шарами а-ля BFG, а в аптернативном — теми же шарами, только они будут... проходить сквозь стены, что позволит, опять же, найденный и установленный "аддон".

"Грендель". По поводу названия и Дмитрий, и Владимир пожимают плечами. Сошлись во мнении, что это "пендап гренками". Примерно так и есть: в первом режиме "Большая Берта" стреляет ядрами, снимающими недетское количество хит-пойнтов, во втором — теми же ядрами, только самонаводящимися.

Далее по плану идут три вида гранат: **дефрэгментационные** (т.е. оскопачные), **дымовые** (дым не только застилает глаза, но и серьезно преобразует восприятие мира — ваш экран покажет такие веселые истории, на какие не способны грибы, марихуана и герои вместе взятые, а из колонок будут доноситься мапопоятные звуки, записанные на местной свиноферме) и **энергалодавливающие**, от которых мониторы будут гаснуть, а вражеские роботы уходить в режим Shutdown.

Также ожидается три вида брони, аптечки наподобие Half-Life'овских (раскиданы по уровню в виде стационарных аппаратов; ими смогут пользоваться и особо умные монстры), очки ночного видения и, возможно, фонарик.

Мечтает ли AI об электронных побищах?

Александр Бородецкий, в буквальном смысле мозг проекта, утверждает, что написанный им AI может все. Даже играть в шахматы. Шутка, конечно, но судя по тому, что уже сделано и что запланировано сделать, монстры в *Kreed* будут не просто думать о том, как упожить игрока, но и о

том, как это сделать наиболее безболезненно для себя. Саша поведал мне о шаблонной системе. Благодаря ей противник каждое свое действие просчитывает исходя из информации о боевой ситуации. Грубо говоря, если какой-нибудь шпиг с сотней единиц здоровья видит, что на него прет изрядно побитый игрок с шотганом, то, радостно урча, тут же рванет ему навстречу, дабы поживиться халявным фрагом. Если же пицо игрока светится от радости и бликов от модельки "Дельфина", свинюк рванет во все свои монстрьячи пятки за лодмогой.

Впрочем, последнего варианта может и не быть. Сейчас Александр обдумывает вариант с тем, чтобы враги ходили группами. В случае чрезвычайной ситуации командир группы отдает приказы подчиненным: скажем, одному — чтобы он обходил игрока слева, второму — чтобы запрыгивал справа, а сам рванет зигзагами навстречу. Судя по сему, играть в *Kreed* будет не легко.

Кстати, уровень

вере будет зависеть исключительно от мощности сервера и скорости соединения.

До! Пора, пора уже возродить жанр марафонов под позунгом "пройдем *Kreed* по модему за ночь!". Игроки пикуют и ночами лросиживают за *Kreed*. Впаденьцы GameSpy, WON и Zole.com кусают локти. "Бурут" тем временем благодарит разработчиков TCP/IP (локальная сеть, Интернет) за любезно предоставленные протоколы.

Еще пара фактов

В игре будет девять синглплеерных миссий по 3 внушительных эпизода в каждой. Итого получаем 27 уровней. Deathmatch-уровни будут разрабатываться отдельно.

Возможно появление в компекте редактора уровней. Если не успеют — будет распространяться отдельно (угадайте, на диске какого журнала вы найдете его быстрее всего?). Открытая архитектура позволит продвинутым игрокам создавать модификации и даже тотальные конверсии, в то время как особо пенивые будут лишь менять характеристики некоторых объектов (на -

пример, оружия) — благо те прописаны в конфигурационных файлах игры.

Название *Kreed* происходит от английского слова "creed" (вера, учение). Первую букву пришло помянуть из-за вышедшей два года назад приключенческой игры *Creed*. Название напрямую связано с сюжетом, о котором бурутовцы пока не слишком распространяются ("о том неинтересно играть будет" — Владимир Николаев).

In finale

За полтора часа до отхода поезда Владимир повез меня, Бородецкого, модеппера персонажей **Михаила Бабенка** и руководителя **"Знотогорья-2" Сергея Буровцова** в местный бар. В процессе распития пива Владимир предложил "За "Бурут". Все подняли бокалы. Владимир добавил: "Сергей пьет до дна" (у него как раз грамм 50 пива оставалось), на что Сергей ответил: "Святослав тоже". Всеми силами поддерживая честь **"Игромонии"** в целом и игровой журналистики в частности, я честно выпил запом поп-питра темного "Хэннеси", за что удостоился аплодисментов и уважения присутствующих. ■



спожности в игре будет аж три штуки — каждый определяет количество и AI врагов.

Что касается мультитплеера — будет стандартный Deathmatch, Last Man Standing, а также Cooperative. Причем количество игроков на одном отдельно взятом сер-

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07

The Elder Scrolls III

MORROWIND



Elder Scrolls III: Morrowind - самая большая ролевая игра в мире. Перед вами вселенная безграничных возможностей! Становитесь доблестным героем, которого ждут великие подвиги, или будьте коварным вором, который жаждет захватить власть в своей шайке. Почувствуйте себя злым волшебником, создающим самое разрушительное заклинание в мире, или благочестивым целителем, желающим спасти мир от очередной чумы. Ваши поступки будут менять характер вашего героя, а его изменения повлекут за собой удивительные превращения окружающего игрового мира. Вступите в конфликт с наемниками, и десятки кровожадных убийц будут повсюду выслеживать вас. Удивите их - и вот уже ваш герой приглашен в гильдию... Запомните: в Морроуайнде нет двух одинаковых путей!



© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, TES Construction Set, Bethesda Softworks, ZeniMax и их эмблемы являются охраняемыми товарными знаками или товарными знаками ZeniMax Media Inc. Все права защищены. © 2002 Фирма «1С», © 2002 Акелла.

Command&Conquer: Generals

Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

Жанр:	RTS
Издатель:	Electronics Art
Разработчик:	Westwood
Издатель в России:	Soft Club
Дата выхода:	Конец января 2003 года
Системные требования:	CPU 800 MHz, 64Mb, GeForce 2

Много событий произошло со времен нашего весеннего превью по C&C: Generals. В Westwood полетели головы — была уволена около тридцати ведущих сотрудников, включая основателей компании, небезызвестных Бретто Сперри и Луисо Касла. И хотя Generals разрабатываются другой командой, результат не замедлил сказаться — игра лишилась первоклассного видео с живыми актерами. Печально, но факт. Зато проект благополучно прошел всемирные смотрины на E3 и получил сакраментальное "Best of Show". Ну, и не мне вам говорить, что вышел Warcraft III — основной конкурент Generals на рынке стратегий. Все эти события значительно повлияли на проект, о чем вы и узнаете ниже.

большие приверженцы C&C, а тут еще и сам продюсер игры с визитом пожаловал. Как откажешь? В общем, наставили журналисты старика Харви на путь истинный. Отныне Generals делаются с уклоном вовсе не в мультиплеер, а в самую что ни есть сингл-игру. С поистине чумовым сюжетом, кучей скриптовых сцен и системными требованиями высотой с Эверест. PIII-800 и GeForce 2 — вот такие "скромные" запросы предъявит новая игра своим поклонникам. Это минимум. И это если верить журналистам. Официальные же лица предпочитают отмалчиваться. Впрочем, если сравнить требования с запросами грядущих монстров экшена вроде Unreal Tournament 2003 или DOOM III, то они покажутся не та-



▲ Ядерный удар — фирменная идея Westwood еще со времен Dune II.

модный лозунг "Долой танковый рош — даешь стратегическое мышление!". Эх, Warcraft III, а я думал, что уже прошел тебя!.. Впрочем, неизвестно, насколько сильно проявит себя это "мышление".

Зато теперь предельно ясно, что помимо хозяйственных способностей отважные генералы (см. превью) займут набор "предметов", вроде газолиновых бамб и т.п. Еще раз машем ручкой WC3 и готовимся воспринимать новость о том, что редактор карт не только войдет в комплект с игрой, но и выйдет раньше (!) нее. Идея не нова (Morrowind, Neverwinter Nights), но игре к лицу.

Как пеона назовешь...

...ток он ресурсы тебе и доставит. EA Pacific решили посылнее замаскировать свою приверженность идеям Blizzard и придумали уникального пеона для каждой из воюющих сторон. Например, США транспортируют ресурсы на вертолетах, Китай возит на грузовиках, а в BOA роль пеонов играют люди.

И еще раз о бараках

Наконец-то получены сверхсекретные сведения о генеральском составе некапиталистического лагеря. У желтолицых любителей MTV будут Red Army General, Super Weapons General и Secret Police General. Первый надает по балде оружейникам, дабы заменили снаряды на более мощные, и подгонит на оборонительные позиции артиллерию. Второй обучит китайских камрадов обороняться. А третий выпустит из тюрьмы всех кул хацкеров, и они начнут, сами понимаете, кул хацкерить во славу Партии.

Terrorist Cell General, BioWar General и Worlord General — истинные наследники идей бен Ладена. Опытный террорист незаметно проведет войска перед носом у противника, химик бережно отпра-

вит посылочки с бациллами сибирской язвы, а варлорд отвесит пинка солдатам, чтоб двигались быстрее и силы восстанавливали.

Но словах все хороши, а вот на деле — посмотрим.

Точно известно, что в игре будут воздушные бои. В полном 3D и со всеми вытекающими. Напомню, что подобные дуэли ном обещали еще в Tiberion Sun, но дальше обещаний тогда дело не пошло.

Вопреки ожиданиям большинства игроков, туману войны в Generals — быть. Правда, как высказался представитель EA Pacific, "будет... в некотором роде". Как это толковать — непонятно.

И напоследок о...

Сингл — это круто, но не будем забывать про мультиплеер! Как нам стало известно, сетевой код уже был один раз переписан и сейчас всеми силами заточивается под 56K-линии. Также разработчики собираются ввести несколько иную рейтинговую (ladder) систему, нежели сейчас принята, скажем, на Battle.Net. Ее кардинальное отличие в том, что игрокам позволят создавать собственные (!) рейтинговые таблицы. Причем хозяин такой таблицы получит полные административные функции. Он легко сможет закрыть ее для определенных пользователей, назначить собственные правила игры, понаставить паралей и т.д. Ясно вижу — не за горами бой за звание самого генерального генералиссимуса среди читателей "Мании"!

Официальный релиз был перенесен с Рождества на конец января. Видимо, желание команды сделать игру быстра постепенно переросло в стремление сделать ее качественно. И не страшно, что разработчики вызывают к окружающим и признают идеи Warcraft III интересными. Одно дело слезать, а другое — взять на вооружение. ■



▲ Обмен любезностями. Капиталисты — танками по зданиям, коммунисты — самолетами по танкам.

Помоги мне — генералы гибнут!

Именно с этой просьбой обратился недавно к немецким журналистам продюсер Generals Харвард Бонин. Он продемонстрировал им последнюю версию игры и предложил написать небольшое сочинение на тему "C&C моей мечты". Немцы, как известно, вообще

кими уж высокими. Самое же главное — немцы навели Харви на одну умную мысль. Мысль сия состоит в том, что, если в битвах гробить кучу танков, терять эскадрильи вертолетов и зарывать в землю полки солдат — экономика развалится, ресурсы кончатся, а армию засудят собственные граждане. Короче, отныне Generals пропагандируют

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07

The Elder Scrolls III

MORROWIND



Elder Scrolls III: Morrowind - самая большая ролевая игра в мире. Перед вами вселенная безграничных возможностей! Становитесь доблестным героем, которого ждут великие подвиги, или будьте коварным вором, который жаждет захватить власть в своей шайке. Почувствуйте себя злым волшебником, создающим самое разрушительное заклинание в мире, или благочестивым целителем, желающим спасти мир от очередной чумы. Ваши поступки будут менять характер вашего героя, а его изменения повлекут за собой удивительные превращения окружающего игрового мира. Вступите в конфликт с наемниками, и десятки кровожадных убийц будут повсюду выслеживать вас. Удивите их - и вот уже ваш герой приглашен в гильдию... Запомните: в Морроуайнде нет двух одинаковых путей!



© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, TES Construction Set, Bethesda Softworks, ZeniMax и их эмблемы являются охраняемыми товарными знаками или товарными знаками ZeniMax Media Inc. Все права защищены. © 2002 Фирма «1С», © 2002 Акелла.



В ЦЕНТРЕ

ВНИМАНИЯ

Lionheart

Братец Кролик
brother_rabbit@igromania.ru

Жанр:	RPG
Издатель:	Black Isle Studios/Interplay
Разработчик:	Reflexive Entertainment
Издатель в России:	1С
Дата выхода:	Конец 2002 года
Системные требования:	CPU 300MHz, 64Mb, 8 Mb Video
Рекомендуется:	Не объявлены



▲ Магия бьет ключом — нормальная средневековая жизнь.

Сначала немного истории для отставших от поезда. Жипи-быпи на свете словные пюди из Black Isle Studios, а по профессии они были пироманьяки. И вот однажды они произвели неслобый бенц, подорвав родную планету Земля примерно в пятидесятых годах прошлого века в своей игре Fallout. Затем они довершили начатое, запалив фитиль у Fallout 2. Слава и деньги пришли, но желание взорвать Землю не пропало. Что же делать? И тут в светлые головы пришла мысль: "А что если мы взорвем планету немножко пораньше?" Сначала мысль просто тихо бродила где-то между твердой и паутинной обочками гововного мозга, а затем мигрировала внутрь и перехватила управление на себя. Появление Lionheart было предопределено, и оставалось лишь прояснить некоторые частности.

Вначале было решено взорвать все году этак в 1490-м и дать примерно сотню лет на то, чтобы рассеялся дым. Потом по разпичным причинам день "Д" стоп отпоздать все дальше и дальше в прошлое, и наконец было принято воевое решение — повесить всех собак на Ричарда I-го Львиное сердце, он же Ричард Coeur-de-Lion. Токим образом, все самое страшное произошло в конце XII века, а разбираться с последствиями придется потомку Ричарда уже 400 лет спустя...

Впрочем, со всеми подробностями можно детально ознакомиться в июльском номере "Игромании" за этот год. Даже нужно ознакомиться — если вы еще не. Иначе из нижеследующего текста трудно будет что-либо понять.

Ричард, гражданин и мутант

Невероятно, но факт: за два последних месяца количество доступных игробельных рас не изменилось, и их число по-прежнему равняется четырем. Одноко стопи известны их характеристики, и расы стали превращаться в нечто осязаемое, из плоти и крови.

Pureblood Humans, чистокровные люди. Они не попопи под действие магии Разрыва, и поэтому особо к магии не склонны. Типичные "троечники" — все их параметры застыпи на отметке "ток себе". Кроме того, в начале игры герою "хуману" не полагается ни одного врожденного бонуса (trait). Взамен можно выбрать три быстропрогрессирующих умения (tag skills) — они развиваются быстрее всех

прочих. Кроме того, человек получает приобретенный бонус (perk) через каждый третий уровень развития — а не каждый четвертый, как у всяких грязных мутантов.

Sylvants, сильвонты. Самая малочисленная из всех четырех рас. Отлично маскируются среди пюдей и таким образом избегают преследования Инквизиции. В их крови — могия элементалей, поэтому они наиболее способны к изучению всяких волшебных фокусов. Они значительно проигрывают другим расам в сипе и выносливости, зато с интеллектом и обаятельностью у них все в полном порядке. В начале игры они поучают два бонуса: trait'o и 6 свободных очков для распределения по характеристикам (у других рас — только пять).

Demokins, демокины, отдопённые потомки демонов. От предков им достались хвосты и рога, правда, демокины научились довольно ловко скрывать их, чтобы не выделяться в мире пюдей. Они проигрывают людям в плане "физики", но зато более склонны к могии и доют чеповекам фору по части наблюдательности, интеллекта и харизмы. Два trait'o при рождении, perk каждый 4-й уровень — все как у пюдей... то есть, я хотел сказать — мутантов.

Ну и, наконец, feralkins, фералкины. Эти несчастные происходят от монстров, и пюди поэтому их не очень жопуют — о особенно "теппо" к ним относится инквизиция. Впрочем, не стоит так уж сожалеть об их горькой судьбе — их мощь и сипа такова, что они, скорее всего, будут разносить все в мелкие щепки и лишь потом спрашивать, что случилось. С тремя врожденными бонусами они превращаются, извините за капомбур, в настоящих монстров, поэтому у них только один быстро развивающийся skill. Исключительно спроведливости ддя.



▲ Почти все скриншоты из игры почему-то темные, как черт знает что. Разработчики нагнетают мрачную атмосферу?

Наверняка кто-то уже безнадёжно запутался во всех этих врожденных и благоприобретенных бонусах. Специально для интересующихся — описания некоторых *trait'ов* и *perk'ов*, с большим трудом вытянутые из разработчиков.

Трейты. Человек Возрождения, *Renaissance Man*. Герой с этим бонусом искушен в политике, искусстве и философии, за прилежность получает +1 к *Intelligence*. Но — та же самая наука пошла во вред занятиям физкультурой, отсюда -10% к владению холодным оружием и -3 к *Armor Class*.

Прилежный колдун, он же *Studious Wizard*. В детстве старательно изучал всякую магическую дербедень и хлам. Здорово наводстрился понимать природу вещей и то, как они работают, но совершенно испортил себе зрение! Итог: +15% к пользованию отмычек, все приобретенные скиллы начинаются не с 1-го, а с 3-го уровня, ну а в качестве платы — -1 *Perception* и -10% к использованию стрелкового оружия.

А вот пример перка. *Cold Meister* (Мастер холода). Герой ребенком заблудился в лесу, где его подобрало некое странное существо из снега и льда. Подробности детства покрыты мраком, но известно то, что персонаж умеет использовать магию холода на 15% эффективнее прочих. Для обладания этим замечательным бонусом ему совершенно необходимы владение магией холода (40% и выше) и циферка 6 в графе *Intelligence*.

Ну вот, теперь самое время поговорить о том, зачем же авторам пандобились городить огород со всеми этими расами. Предполагается, что прохождение игры будет существенно отличаться для персонажей разных рас. Помимо очевидных вещей, вроде отношения NPC (не забываем про Инквизицию, да?), некоторые квесты доступны только для одной из рас, и никак иначе. Справедливо и обратное — “общие” квесты можно проходить в зависимости от собственных способностей и склонностей. К примеру, в славном городе Нуэва-Барселона есть некий торговец. Герой с высшим умственным коэффициентом может полстить купцу в разговор, сказать, что слышан о его доброй славе и богатстве. Торговец, в свою очередь, расчувствуется и будет продавать герою товар со скидкой. Другой вариант — записаться в Инквизицию и от тамашних дружков-мясников узнать, что купчина на самом деле промышляет сбытом краденого. Дальше все очевидно — прийти к негацианту и получить ту же скидку путем шантажа.



▲ Страили тагда теснавата, зата на века.

И вот такой еще момент. в настоящее время дизайн-документ *Lionheart* содержит около сотни квестов, причем дизайнеры утверждают, что в процессе доработки это число будет увеличено.

Ричард меча и магии

Как вы уже знаете, *Lionheart* предлагает два пути радикального курожения оппонента — с помощью оружия и с помощью магии. С оружием все достаточно традиционно — одноручные и двуручные клинки, мечи, сабли, шпаги и прочее, а также луки и арбалеты. За оружие в игре отвечает специальный рандомайзер, который будет генерировать клинки, учитывая характеристики главного героя — так, чтобы каждая находка оказывалась для игрока приятным сюрпризом, а поиск не превращался в рутину. Кроме того, разработчики обещают подбросить “тонну” оружия с различными магическими свойствами, а также уникальные клинки, у каждого из которых будут свое имя, история и особые свойства.

Другое дело — магия. Кстати, авторы преподнесли сюрприз любителям стрел и мечей. Вот что по этому поводу говорит Эрик Деллер: “До, можно играть за такого луртинина, инквизитара, который отвергает любую магию. Но это не самый легкий путь, ибо мы болонсиреуем игру ток, что магические отоки и зоциты будут зометно привлекательнее ближнего боя”.

В настоящий момент нам обещают равно три школы магии и около 60 заклинаний.

Магия природы, *tribal magic*, связана с силами земли и природы — обычно имеет дело с подчинени-

ем животных, вызовом существ, лечением и другими общеоздоровительными процедурами.

Магия разума, *thought magic* — мечта подрывника: заклинания электричества, холода и огня данной школы хорошо подходят для совершения необратимых изменений в молекулярной структуре живых существ и предметов.

Божественная магия, *divine magic*, отражает сложные взаимоотношения между героем и его божеством. В арсенале — в основном заклинания защиты и изгнания нечисти, хотя там есть и несколько атакующих заклинаний.

Во многих случаях спеллы связаны между собой и образуют этикие “деревья”. Продвижение по “дереву” зависит исключительно от инвестиций драгоценных *skill points* в то или иное заклинание. К примеру, достигнув определенного уровня в изучении спелла *Ice Javelin* (магия разума), открываешь для себя заклинание *Ice Missile*, которое, в свою очередь, дает доступ к более мощному *Ice Storm*. При этом совершенно необязательно переключаться на другое заклинание — авторы обещают, что инвестиции в “примитивный” *Ice Javelin* тоже будут весьма прибыльными.

Теоретически, персонаж способен выучить все имеющиеся заклинания, но, так как все замыкается на количестве *skill points*, все выученные заклинания (или большинство из них) будут пребывать в зачаточном состоянии. Тем не менее, извечный вопрос — “один пираг с восемью свечами или восемь пирагов с одной свечай?” — остается открытым.

Напоследок, по просьбе разработчиков, привожу описание их любимого спелла *Corpse Bomb*, отно-

сящегося к школе *tribal magic*. При использовании заклинания на поле боя выбранный труп превращается в бомбу, которая немедленно взрывается. Повреждение в точке взрыва — 10 условных единиц, а по радиусу уменьшается до 1. Вначале радиус мал, но за каждые два *skill points* сила и радиус заклинания увеличивается на единицу.

Ричард с неповторимым устойчивым вкусом

Эти ребята из *Reflexive Entertainment* и их шефы из *Black Isle* — люди без сердца. Своими речами они способны выманить леденец у маленькой девочки. И жадно его съесть. Вот всего лишь пара цитат. “В ролевых играх последнего времени, за редким исключением, рост персонажа достигался лишь в ходе боев. Это были “облегченные” RPG. Мы же стоимся доть игроку возможность делоть в игровом мире то, что он хочет. Ношо основная аудитория — хордкорщики, им, прежде всего, и одресован *Lionheart*”, — говорит Крис Паркер. “Мы нописали несколько ольтернативных концовок. И “плохой” финал кординально отличается от “хорошего”. Мне доже была стыдно сочинять его — ностолко страшным он вышел”. “Наверное, это правильно!” — довольно ухмыляется Эрик Деллер. Только вот мне уже это совсем не интересно. Мне интересно совсем другое. Когда? *Madre de Dios*, когда?

P. S. Всем заинтересованным лицам я заранее рекомендую откладывать денежные знаки — игра разместится не то на двух, не то на всех трех дисках. ■

Ведущий рубрики:
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

КРАТКИЕ

ОБЗОРЫ

Ведущий рубрики: Антон Логвинов (fx@igromania.ru)
Обзор Michael Schumacher Racing World: Kart 2002: Денис Марков (kiar@igromania.ru)
Обзор локализации WarCraft III: Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Atrix

Жанр:	RTS
Издатель:	Joymax Entertainment
Разработчик:	Interactive Ideas
Похожесть:	StarCraft
Системные требования:	PII-300 (PII-350), 64Mb(128)RAM, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Ток, кто мне положил StarCraft на стол? До как не StarCraft, если даже по картинком видно! Ах, другое... И вправду не StarCraft! Atrix это, дома и господо, Atrix! Только вдумайтесь в это название — сколько тоин и зогодок оно в себе хронит! Итог, первая тоино — но что россчитывали розроботчики, содаясь зо ЭТО? Уж точно не но пинок под зод от издотеля — игро, кок ни стронно, вышла. Вторая — сколько выдержки нужно было иметь, чтобы ток старотельно и бездорно перерисовоты все спройты из StarCraft? Нет, даже минеролы — и те не сумели как следует содроты "Фу, кокая бяко!" — в лучшем случае произнесет игрок, увидев ЭТО. Действительно, не испортили только то, что не меняли вовсе (лондшофт). И, наконец, третья тоино — почему зерги тут оскорбительно нозвоны "createse"? Я возмущен! А вы? В общем, игро из розрядо "переименуем Вавилан 5 в Навливой 6".

Рейтинг: 0,5

Crazy Taxi

Жанр:	Аркада
Издатель:	Empire Interactive
Разработчик:	Sega
Похожесть:	Нет
Системные требования:	PII-450(PIII-550), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Величайшая оркодо на Dreamcast добралась-таки да ворот зомко ПК-игроков! В свое время это игра имело большой успех. Совершенно безбоженный геймплей, прекрасная графика, музыка от Offspring и полное отсутствие конкурентов на рынке! Но это тогда — почти три годо нозод. А сейчас... Как ни прискорбно об этом сообщать, но нынче игра не вызывает особого интереса. Оно и понятно — оркодо призвоно росслоблять, о усторевшая графика этому явно не способствует. Что интересно, от РС-версии музыка Offspring уехала в неизвестном направлении, а вместо себя пригно-

ло бонду неизвестных подражателей. Тем хуже. Для тех, кто еще интересуется игрой, черкну пару строк о геймплее. Выбираем персонажа и котофолк, в котором он поедет ностречу приключениям. Поподоем но городские улицы и начинаем ловить поссожиров. Но игру отведено определенное время, и чем быстрее вы достовите клиенто но место, тем больше секунд вам прибавят к общему времени. Так и мчимся по городу к месту назначения, преворочивая встречающиеся автобусы до машины... В конце концов, проигрываем и поподоем в таблицу рекордов. Вот так — просто и изящно.

Рейтинг: 4,5



Peter Pan: Adventure in Neverland

Жанр:	Аркада
Издатель:	Disney Interactive
Разработчик:	Disney Interactive
Похожесть:	Lion King
Системные требования:	PII-450(PIII-800), 64(256)Mb, 16MB (32) 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

То ли к выпуску готовится ремейк, то пи Disney Interactive просто решили вернуть былую морку качеством своим играм... Ток или иноме, но позобыйт всеми Горри Поттер прежних лет снова вылез из спальни. И приходится констотировать, что вылез не зря — перед нами лучший диснеевский платформер со времен великалепного Lion King. Игровой процесс не откроет вам ничего нового. Вот разве что товарищ Пэн петать умеет, о посему ходить ему не обязательно... В общем, летим, мачим неугодных, собираем перышки, сердечки и т.д. Среднею графика, весьма хорошие ролики между уровнями и не напрягающий геймплей — для ночоло неплохо. Посмотрим но будущие проекты.

Рейтинг: Для детей

Michael Schumacher Racing World Kart 2002

Жанр:	Симулятор карта
Издатель:	JoWood
Разработчик:	Paraworld
Похожесть:	Moto Racer 1-3
Системные требования:	PII-450(PIII-600), 64(256)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Один
Сайт игры:	http://www.ms racingworld.com/MSOW2002.html

А знаете ли вы, что пятикратный чемпион мира по автогонкам в классе "Формулы-1" Михаэль Шумахер в молодости увлекался картингом? Подой-



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07

The Elder Scrolls III

MORROWIND



Elder Scrolls III: Morrowind - самая большая ролевая игра в мире. Перед вами вселенная безграничных возможностей! Становитесь доблестным героем, которого ждут великие подвиги, или будьте коварным вором, который жаждет захватить власть в своей шайке. Почувствуйте себя злым волшебником, создающим самое разрушительное заклинание в мире, или благочестивым целителем, желающим спасти мир от очередной чумы. Ваши поступки будут менять характер вашего героя, а его изменения повлекут за собой удивительные превращения окружающего игрового мира. Вступите в конфликт с наемниками, и десятки кровожадных убийц будут повсюду выслеживать вас. Удивите их - и вот уже ваш герой приглашен в гильдию... Запомните: в Морроуайнде нет двух одинаковых путей!



© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, TES Construction Set, Bethesda Softworks, ZeniMax и их эмблемы являются охраняемыми товарными знаками или товарными знаками ZeniMax Media Inc. Все права защищены. © 2002 Фирма «1С», © 2002 Акелла.

дет, бывало, к окошку, окинет взглядом родную Германию, потянется и распишет с братом на пару пульку-другую, похрустывая баварскими копбасками и запивая их не менее баварским пивком.

Шучу, конечно. Будь спортсмен неравнодушен к копбаскам — и сейчас бы он уже не влазил в автомобиль: настоящее бюргерское пузо — это вам не шутка. А вот корторми он действительно "бопел". Не игральными, правда, и не навигационными — о гоночных.

К истокам карьеры немецкого пипота решили вернуться его соотечественники из компании JoWood. Решили, вернулись и создали симулятор картинга. Почувствуйте себя, так сказать, молодым Шумахером. Покатайтесь на автомобилях, скорость которых даже в лучшем случае — по прямой под горку — не превысит 150 км/ч.

Впрочем, о ста пятидесяти км/ч речь пошла рановато. Насладиться такой скоростью вы сможете лишь ближе к концу игры. А до этого счастья еще страдать и страдать.

Для начала "сделайте" оппонентов в любительском классе. Задача не из легких: скорость абсолютно не чувствуется, соперники тупы, как пробки... В общем, если вы сможете набрать необходимые 24 очка из 30 возможных, я очень завидую вашим крепким нервам. Если бы не грозный редактор, требующий пройти игру, я бы и этих трех гонок не продержался.

Второй класс — это уже хоть что-то. Там, по крайней мере, вас немного заносит на поворотах. С другой стороны — не такая уж это проблема. Через минут 30 игры ваша "и никакого мошенничества" должна развиваться до степени, достаточной для победы.

А вот третий класс — это да. После пройденных за час первых двух этот может показаться крепким орешком. Здесь для победы требуется идти по трассе практически без ошибок. Вылетели за пределы асфальта — и все, со своими надеждами на титул можете распрощаться.

Здесь поведение компьютерных соперников характеризуется уже не словом "тупо", а словом "заподло". Эта, простите, зараза внаглую копирует приемы... живых игроков! Вот скажите, что вы сделаете, если будете идти на первом месте, а по внешней стороне поворота вас сунется быдо обгонять другой пилот? Уверен, что девяносто процентов игроков просто "подрежут" претендента на лавровый венок и отправят его на сочную зеленую тропку. Так вот, знайте, что теперь ваш ПК способен в том числе и на такие подлости! Да еще как способен — стартовать с последнего места практически бесполезно. В первом же повороте окажетесь далеко и надолго.

О графике особо распространяться не буду. Не очень круглый руль, угрюмые колеса, текстуры, нарисованные за пару десятков минут... Короче, здесь разработчиком отличиться не удалось.

И напоследок о звуковом оформлении. Файл справки утверждает, что звуки моторов авторы игры записывали непосредственно на гоночной трассе. Что ж, по-моему, получилось более похоже на электробритву, чем на карт. Хотя какая кому разница — все равно больше, чем полчаса, играть в это никто не будет.

Рейтинг: 5,0

MotoGP

Жанр:	Аркада
Издатель:	TNO
Разработчик:	Climax
Пожоность:	Moto Racer 1-3
Системные требования:	PII-450(PIII-600), 64(256)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Один

MotoGP — весьма неплохая аркада, зотрогивающая немодную нынче тему мотоциклов. В отличие от всяких MotoRacer'ов, в MotoGP не нагромождено куча классов. Авторы просто сделали аркадные кольцевые гонки на мотоциклах. Зато сделали их на порядок толковее. Здесь нужно не только жать влево и вправо, притормаживая на поворотах, но и умело управлять "телом" гонщика. Смещать центр тяжести в соответствии с поворотом, выпрямляться, когда надо, и т.д. Отрадно, что все девять треков, представленных в игре, полностью повторяют реальные прототипы, а каждый этап чемпион-



Желающим убить вечерок рекомендуется, но не строго.

Рейтинг: 7,0

Stuart Little 2

Жанр:	Аркада
Издатель:	Infogrames Interactive
Разработчик:	Hyperspace Cowgirls
Пожоность:	Нет
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Сложно найти человека, не знающего этого противного маленького мышонка, который подарил детям не одну минуту смеха. Все-таки Голливуд

еще способен коким-то боком выдавать комедии не из разряда "под банку пива с натянутой улыбкой". Но речь сегодня не об этом. Как и любой хладнокровно просчитанный блокбастер, вторая часть эпопеи про "Стюарта" обзавелась одноименной игрой. Главное призвание оной — сосредоточить на себе внимание ребенка и воспевать "скажи маме, чтоб купила меня до/после сеанса". Впрочем, как оказалось, игра сделана с душой. Точнее, под девизом "все для ребенка". Вежливый гопос Стюарта встретит малыша, подробно расскажет ему о правилах игры и куда надо нажимать, чтобы пройти уровень. Жаль, но Stuart Little 2 может похвастаться лишь пятью уровнями... зато очень разными. Проехать на машинке, покатайтесь на скейте, ползайте в канализации, слетать на самолете и поиграть в шорики — все это умеет наша мышь. Но большее, провдо, ее нехватило.

Рейтинг: Для детей



V8 Challenge

Жанр:	Симулятор
Издатель:	EA Sports
Разработчик:	Torus Games
Пожоность:	Nascar
Системные требования:	PII-300(PIII-800), 64(256)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Держитесь, уважаемые читатели, — EA Sports открывает новую серию! Видимо, решив, что фэнов данного вида автосостязаний среди геймеров уже поднабралось достаточно, EA решили побыстрее занять какую-никакую, но



нишу. Что ж, главное — занять. Так что со своей задачей EA справились. Первый блин, как всегда, вышел комом — кривая графика, весьма несбалансированный геймплей, спорная физика (на таких машинах не ездил, потому и не утверждаю)... Список можно продолжить. Но зачем? Ведь опыт серии F1 ясно показал, что EA со временем из всего делают конфетку, если это выгодно, конечно. И если V8 найдет поклонников, то и на нормальную игру вскоре можно будет рассчитывать. А пока — пробный забег. Не очень удачный. Впрочем, обладатели рулей могут попробовать. Но лучше скоротать вечерок заездами в Grand Prix 4.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 6,5

Рыцарю Морей (Privateer's Bounty: Age of Sail 2)

Жанр:	Тактика
Издатель:	1C
Разработчик:	Акелла
Пожесть:	Век парусников 2
Системные требования:	P11-300(P111-600), 64(256)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	



Отечественная компания "Акелла" уже давно и прочно ассоциируется с морем. Сначала мы увидели великолепных "Корсаров". Затем хардкорный воргейм "Век парусников 2". Компания, кажется, раз и навсегда заслужила любовь поклонников морских баталий. И пока все ждут невероятной красоты "Корсаров 2", "Акелла" выпускает на рынок другую новую игру. Вернее, не совсем новую.

Privateer (английское название) — это имя, которым некогда величали аддона к "Веку парусников 2". В какой-то момент разработчики подумали, что количество изменений в дополнении выходит за принятые рамки, и решили превратить его в полноценный проект. И одновременно с этим пересмотреть некоторые детали концепции. Из хардкорного воргейма игру решено было перевести в нишу более понятных массовой публике "тактических стратегий". Выразилось это в упрощении некоторых элементов интерфейса (неоспоримый плюс) и более вольном обращении с историей — авторы позволили себе пофантазировать при создании сценариев. Ну и, разумеется, на пале боя появились новые корабли всех мастей, а также подводные лодки и воздушные шары.

Игра создана на модифицированном движке Storm ("Корсары", "Век парусников 2") и ничего нового в визуальном плане нам не покажет. Три кампании, более двадцати юнитов и редактор карт/сценариев — чрезвычайно мощный, кстати — прилагаются.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 7,5

Локализации

WarCraft III: Reign of Chaos

Жанр:	RTS с элементами RPG
Издатель:	Vivendi/Universal
Разработчик:	Blizzard
Издатель в России:	Софт Клуб
Локализация:	Софт Клуб
Пожесть:	Серия Warcraft
Системные требования:	P11-400(P111-800), 128Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сколько CD:	Один

К вопросу локализации SoftClub подошел очень серьезно. Команда переводчиков предприняла экспедицию в Ирландию, где находится локализаторский центр Vivendi. И все для того, чтобы выпустить свою версию одновременно с английской. Такого у нас в стране да сих пор ни разу не было — чтобы одновременно. Мероприятие по всем параметрам уникальное.

Желание успеть не привело к адекватной потере качества, как это часто бывает. Переводили хорошие переводчики, озвучивали прекрасные актеры. Наверное, их голоса — это наиболее удавшаяся часть работы. Они абсолютно аутентичны и звучат невероятно похоже на английский оригинал. Высота, тембр, должная степень патетики — все соблюдено. Что касается перевода, то в целом качество очень высокое: профессиональная работа с языком, тонкая подстройка под отечественный менталитет.

Правда, попадаются спорные моменты. Но что тут оспаривать, а что нет — дело вкуса. Мой вкус критически отнесся к переводу некоторых имен. К примеру, Grom Hellscream (Адский Крик), по-моему, не стоило переводить как Гром Задира. Ну какой он Задира, что вы? Этот парень, вспоровший одним ударом грудь могущественного демона Маннороха (в оригинале Mannoroth) — Задира? Да он Терминатор, как минимум. Или Furious Stormrage — зачем было делать из него Фариона Свиногого? Он не Свиный. Он Ярость Шорма. Чувствуете разницу? Свиный — он, если разоидется — ну, человек десять положит. А Ярость Шорма укукошит полконтинента и глазом не моргнет. Правда, по мелочам баянить не станет — ему подавай противника мирового уровня. Типа лорда Архимонда.

Впрочем, это все не страшно. И прочие мелкие неточности заметят разве что ярые поклонники искусства перевода и Норы Галь. "Защитите наши тылы" и "Ты не потеряла своей хватки, Джайна" — ерунда, верно? Вы же не видите в этих фразах ничего предосудительного? И я не вижу. Ну, почти.

Зато порадовало, что переводчики не чужды здорового юмора. "Берегите природу, вашу мать" — бархатным голосом произносит охотница ночных эльфов. "Интим и гербалайф не предлагать" — вторит ей лучница. "Чем шире наши морды, тем теснее наши ряды" — режет армейскую правду-матку бугай (Gunt, по-нашему говоря) и добавляет — "ну чего щелкаешь, как дятел?". Шаман совершенно неожиданно выдает сентенцию типа: "Мечтают ли орки об электросвиньях?". Круче всех зажег Мурадин: "Как звали папашу Глойна?". Помощь зала? Звонок другу? Последнее желание?.. Забавно, в общем.

Резюме: тщательно и в срок продланная работа. Коробочка стоит своих денег. Плюс ко всему — на Battle.net можно играть. То бишь имеется код, который поставляется только с лицензионными версиями. Обладателям пиратских вход на мировую арену заказан — уж извините.

Рейтинг игры: ■■■■■■■■ 9,0

Оценка за локализацию: ■■■■■■■■ 9,0

Горасул: Наследие Дракона (Gorasul: The Legacy Of The Dragon)

Жанр:	RPG
Издатель:	JoWood
Разработчик:	Silver Style
Издатель в России:	Руссобит-M
Пожесть:	Baldur's Gate
Системные требования:	P11-300 (P111-600), 64Mb (256), 8Mb (32) 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Четыре

Весьма неудачный Baldur's Gate-киллер германского производства, о котором мы писали в номере 4'02, вышел полностью на русском языке. Хороший перевод — весьма сомнительный повод приобрести эту игру. Разве что



вам не жлоко разориться на четыре диско... Кстоти, в этом случае вы сможете оценить всю прелесть обложки игры. Улитые в хлом скелеты — это что-то!

Рейтинг игры: ■■■■■■ 4,5

Оценка за локализацию: ■■■■■■ 8,0

Египет: Мумия и Колгун (Egypt Kids)

Жанр:	Псевдоквест
Издатель:	Cryo
Разработчик:	RMN Louvre
Издатель в России:	1C
Локализация:	Nival Interactive
Похожесть:	квесты от Cryo
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

1C и Nival продолжают раскопки на руинах Cryo. "Египет" — это очередная игра из серии лозавотельных квестов для детей, которых Cryo за последние годы обрушило на нас до безобразия много. Ну, для детей — оно и в России для детей. Им-то нет дела до того, что игра штамповочная — им лоставь дракончико-экскурсавада на экрэн, и влеред — влитывоть знония от умных дыжек из Лувра! А если кокой позэл не сможет дите решить — мому тут же лозовет... Локализовано все с душой — срозу видно, что аудитариио свою зноют.

Рейтинг игры: Для детей

Оценка за локализацию: ■■■■■■ 9,0

Меч и Магия IX (Might & Magic IX)

Жанр:	RPG
Издатель:	3DO
Разработчик:	New World Computing
Издатель в России:	Бука
Локализация:	Бука
Похожесть:	M&M 6-8
Системные требования:	PII-450(PII-600), 64(128)Mb, 16Mb (32) 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два

Сторониями "Буки" продолжение лолулярной серии вышло у нас сразу в двух вариантах — оригинальном и локализованном. У локлонников есть выбор, о это — главное. Чта косоеется локализации, то оно достойно всяческих похвол.

Рейтинг игры: ■■■■■■ 9,0

Оценко за пакализацию: ■■■■■■ 8,0

Монстрозград (Monsterville)

Жанр:	Сама себе стратегия
Издатель:	Cryo/Wanadoo
Разработчик:	Intelligent Games
Издатель в России:	1C
Локализация:	Nival Interactive
Похожесть:	8 чем-то Black&White, в чем-то Tropico
Системные требования:	PII-350(PII-450), 64(128)Mb, 16Mb (32) 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Странно, но чем-та эта игра наломнило именно шедевр Питеро Мулинье, хотя скорее должно было воззвать к воспоминаниям а Tropico. Но об

этом ниже. Итак, добро пожаловать в монстроград, жители которого не нашли ничего лучше, чем выбирать в мэры города известных отмороzków вроде сэра Фронкенштейно и грофо Дрокулы. В общем, идея неллахо, но 12 претендентам на эта места лридется вдоволь лолотеть, чтобы лереманить

галосо нерешительных избирателей на свою сторону. Для этого у каждого монстро существует набор характеристик, магии и всяческих чесночнокреставых приспособлений для отлугивания канкурентов. Чем больше избирателей на вашей стороне, тем больше у вас денег на возведение укреплений и т.п. Все это выпадит довольно оригинально, несмотря на явную черно-белую лодоллеку (борьба за жителей, территорию и т.д.). Но реализация... Играть нодоедет довольно быстро, хотя различных сценариев розработчики придумали лолным-лолна. Грофическому движку даже костыли не нужны — он и с ними не ходак. Нет, лонятно, что манстроград, но не до токой же степени! Остальное еще более лосредственна. Влрачем, от связки Cryo и Wanadoo другого ожидать не лриходится... Еще очень лугоет в названии розработчио слово "Games" — не дай бог, токих много будет. В локализоции розочоровол лишь выбронный для нее объект.

Рейтинг игры: ■■■■■■ 4,5

Оценка за локализацию: ■■■■■■ 9,0

Футбол Чемпионат Мира 2002 (Pro Soccer Cup 2002)

Жанр:	Футбол
Издатель:	Enigma Software Productions/1C
Разработчик:	Enigma Software Productions/Snowball
Похожесть:	FIFA2002
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32Mb (64) RAM, 8Mb (16) 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Скажите, ваши кошмарные сны кагда-нибудь сбывались? Если вы лаклонник футбала, то телерь можете быть уверены, что да. Понятно, что ва время и лосле чемлианата миро народ бежит скулоть даже трусы с нарисованными на них мячами, и грех лроизводителям этим не воспользоваться... И даже схолтурить где-то... Но у всякой холтуры есть лредел, и Pro Soccer Cup 2002 успешно его лерешогнул.

Описывать то, что откроется игроку после золуско игры, — язык не поворочивается. Но, ток уж и быть, расшевелю. Послушайте скоз а там, что сделали розработчики. Они спелили тья-лял-стодион и номазали ло лериметру текстуры со зрителями. В центре, естественно, сделали поле. Тоже текстурой. Одной. Большой. Розмытой. Налихопи тудо две команды строусов (иначе здешних игроков не назовешь — ни моделей, ни онимации) и прилелили сверху лору менюшек. Все. Продукт готов и сметоеется со скоросты горячих лирожек. А ват Snowball молодцы! От души ларадовали. Ва время игры на рекламных щитах вы сможете заметить кае-чта знакамое. Очень знакамое. В общем, всем бежоть в магазин и смотреть! Зоодна и FIFA 98 прикулите, чтоб грофико сильно ллахой не козалось.

Рейтинг игры: ■■■■■■ 1,0

Оценко за локализацию: ■■■■■■ 9,5



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07

The Elder Scrolls III

MORROWIND



Elder Scrolls III: Morrowind - самая большая ролевая игра в мире. Перед вами вселенная безграничных возможностей! Становитесь доблестным героем, которого ждут великие подвиги, или будьте коварным вором, который жаждет захватить власть в своей шайке. Почувствуйте себя злым волшебником, создающим самое разрушительное заклинание в мире, или благочестивым целителем, желающим спасти мир от очередной чумы. Ваши поступки будут менять характер вашего героя, а его изменения повлекут за собой удивительные превращения окружающего игрового мира. Вступите в конфликт с наемниками, и десятки кровожадных убийц будут повсюду выслеживать вас. Удивите их - и вот уже ваш герой приглашен в гильдию... Запомните: в Морроуайнде нет двух одинаковых путей!



© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, TES Construction Set, Bethesda Softworks, ZeniMax и их эмблемы являются охраняемыми товарными знаками или товарными знаками ZeniMax Media Inc. Все права защищены. © 2002 Фирма «1С», © 2002 Акелла.

Братец Кролик
brother_rabbit@igromania.ru

Cultures 2:

The Gates of Asgard

(Cultures 2: Стань богом)



Викинги, эти гонгстеры и флибустьеры средневековья, несколько веков новодили ужас по Европу и за это время успели новоротить немало дел. При этом совершенно неожиданно для себя они ухитрились оказать огромное влияние на современную массовую культуру, так что теперь люди в рогатых шлемах заняли почетное место в пантеоне любимцев публики. Понятно, что реальные персоны — гробители, носильники и убийцы — при ближайшем рассмотрении оказываются не настолько уж привлекательными, поэтому возникло необходимость создать прекрасные истории, мифы и легенды о викингах. Этот феномен не обошел стороной и компьютерные игры, и отдельные энтузиасты создают не только игры про викингов, но и сиквелы к ним. Вот еще один пример творчества такого рода. Встречайте — Cultures 2.

Назад в Европу

Итак, Cultures 2 открывает новую главу в хрониках викингов. Мы пока-ряли Америку в первой части, и что же? В сиквеле мы снова встречаемся с героем первой части, мападым Бьярни, — более того, он должен повести своих бравых викингов через Атлантику, обратно в Европу! Депо в том, что наш герой видит жуткий сон, в котором он отчаянно бьется со зпабным змеем. Бьярни обращается за советом к местному друиду, и седой старец популярно, на пальцах, объясняет Бьярни, что его сон — вещий, и что змей, если его не остановить, разрушит мир плудей до основания. Как вы уже догадались, роль спасителя человечества предназначена именно для Бьярни. В ходе странствий Бьярни еще предстоит встретить франков, византийцев и сарацинов и, в соответствии с принципами политкорректности, он должен объединить усилия этих народов и победить мерзкую рептилию.

На старт?

Первое знакомство с игрой вызывает легкое удивление и даже настораживает — создается впечатление, что разработчики прямо-таки поставили своей целью оттолкнуть от игры как можно больше новообращенных поклонников. Во-первых,

обращает на себя внимание графическое испанение. Как вы, возможно, помните, в первой части Cultures было абсолютно двухмерная, но вместе с тем приятная и радующая глаз карамельная графика и множества симпатичных анимаций. К сожалению, визуальный ряд практически не изменился и теперь выглядит безнадежно устаревшим, не говоря уже о том, что Cultures 2 крайне сложно соперничать с ультрасовременными трехмерными RTS.

Во-вторых, в игре попросту отсутствует туториал. Если учесть, что интерфейс в Cultures 2, скажем так, не вполне интуитивный, а также содержит несколько нестандартных решений (к примеру, по карте разрешено перемещаться исключительно с помощью клавиатуры), такой замысел разработчиков представляется весьма странным.

В-третьих, сразу неприятным образом обращает на себя внимание музыка. В полном соответствии с жанром музыка здесь такая... псевдогероическая. Героическая — потому что очень пафосная и тревожная, а псевдо... Видите ли, в саундтреке Cultures 2 этой самой музыки набралось примерно тактав десять. После того как эти десять сыграны — совершенно верно, они повторяются заново. И еще раз. И еще. Да, я

Жанр:	RTS
Издатель:	JoWood
Разработчик:	Fonatics
Издатель в России:	Руссобит-М
Локализация:	Руссобит-М
Похожесть:	Cultures
Необходимо:	CPU 500 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video
Желательно:	CPU 800 MHz
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	http://cultures2.jowood.de/

могу назвать произведения поп-музыки, в которых тоже 10 или даже меньше тактов — но они-то и длятся, слава богу, минуты три, максимум — пять. А здесь... настоящий викинг умер бы с тоски, уверяю вас. И эта притом, что звук адекватен происходящему и местами даже приятен — так называемые "звуки природы" (шум воды, пение птиц и прочее) могут поддерживать душевное спокойствие во время игры. Одним словом — недороботано.

Детский сад

Игра оказывается на удивление многослойной, состоящей из раз-

ных, на первый взгляд не предназначенных для смешивания элементов. Имеется несколько вялая, анимичная RTS — производим оружие, вооружаем юнитов и показываем противнику, где раки. Стратегия неторопливая и задумчивая настаяпка, что "обычные" миссии и сценарии почти не отпихаются от свободного сценария с красноречивым девизом "Играйте как хотите!". Отчетливо просвечивает сим-составляющая — наши подопечные, девочки и мальчики викинги (так и хочется назвать их гнамами!), обладают аж пятью характеристиками — традиционными "здоровьем", "энергией" и "стойко-



▲ Два героя храбро охотятся на диких коз.

тью", и более редкими "социальным положением" и "религиозностью". Оказывается, что верноподданные требуют не только пищи и сна, но также и развлечений, а также не прачь обзавестись своим домиком и супругом (супругой). Кстати, о супругах. Желая добиться каких-то успехов в Cultures 2 придется железной рукой направлять развитие демографической ситуации. Объясняя: во-первых, викинги имеют обычное же жениться (выходить замуж), о том же обзаводиться потомством. И если поры могут образовываться без нашего участия (хотя никто не мешает поучаствовать), то деторождение требует исключительно монуального управления. Для произведения на свет одной штуки новорожденного викинга требуется семейная пара, живущая в собственном доме, и достаточное количество еды. В этом случае при клике на особь женского пола в ее меню появляются две кнопки — "родить мальчику/девочку". Все это, о также то, что викинги иногда забывают поесть и имеют склонность теряться в трех соснах, создает устойчивое ощущение игры в дочки-матери среди умственно отсталых. Единственное, что скрошивает здешнее безумие — изредка появляющиеся сообщения о том, что какой-нибудь Олаф "не может найти себе жену". Мы чувствуем твою боль, брат. Однако иди-ка ты лучше пороботай.

Курсы повышения квалификации

И вот в этот момент, при попытке определить для викинга фронт работ, выясняется, что в игре существует мощный ролевой ппост, причем основной упор в игре делается на микроменеджмент, но опыт, приобретаемый каждым отдельным викингом, и его, викинга, потенциальную карьеру. Вот как выглядит разделение труда по версии Cultures 2: женщины готовят еду, забирают посуду, мебель и другие товары из мастерских и са складов, по возможности налаживают быт, о также производством маленьких викингов. Всем остальным, а именно — сбором ресурсов, постройкой зданий и выпуском продукции, занимаются мужчины.

В начале очередной миссии игроку выдается некоторое количество викингов и, если повезет, порочко уже построенных зданий. "Ноши люди" начинают свою карьеру простыми "грожданами", и им можно поручать элементарные роли — работу розведчика, фермера или строителя. Памявшись некоторое время на черной, малооплачиваемой работе, викинги накапливают опыт и приобретают квалификацию, становясь пригодными для более ответственных пастав. Так, например, молодой викинг, копающий глину, имеет все шансы стать горшечником — с этого самого момента вы сможете постро-

ить для него соответствующую мастерскую, в которой он будет обжигать кирпичи. Чуть позже горшечник освоит также выпуск черепицы и фаянса, но это будет позже, много позже... Представили? А теперь представьте, что еще в вашем распоряжении есть фермеры, охотники, рыбаки, лесорубы и представители прочих замечательных профессий.

Таким образом, древо технологий оказывается гораздо более сложным и разветвленным, чем вы-



▲ Викинг подкрадывается к задумавшейся девушке. Местность дикая, пустынная. Никто не услышит...

глядит на первый взгляд. Постройка одного здания может потребовать, чтобы мы сначало произвели опгрейд другого, чтобы наладить производство необходимых материалов. Это может привести в замешательство кого угодно, потому как компьютер совершенно не заботится о том, чтобы вовремя предупредить нас о нехватке того или иного ресурса. В действительности происходит следующее: строители возводят часть здания, бросают инструменты и разбредаются кто куда, выдавая сообщения о том, что не могут найти недостающие материалы. Провда, нужна заметить, что и при неписи всего необходимого строительство самого простейшего здания занимает целую вечность, так что не помогает даже трехкратное ускорение времени.

Из других RPG-особенностей отмечу возможность экипировки подопечных одеждой, обувью, инструментами, зельями и омулетами, о воинов — оружием, которое они к тому же могут подбирать с повших врагов и друзей. Простое сложение вышеописанных возможностей по-казывает, что в Cultures 2 есть масса путей выращивать и воспитывать викингов по своему желанию. Если, конечно, согласиться пожертвовать значительной частью своего свободного времени.

Это есть наш последний?

Слегка ободев от неторопливости происходящего на экране, ре-



▲ После возведения барачков мы становимся куда менее уязвимы для противника. Правда, противник в Cultures 2 — большая краснокнижная редкость.

ромны, на каждый такой эпизод может уйти от 30 минут до часа, и такое попование дел вскоре утомляет донельзя — сражения явно не являются сильной стороной Cultures 2.

Играем?

И не то чтобы игра было плохой, нет, у нее, что называется, "большой потенциал". Есть 11 миссий компании с побочными квестами, одиночные сценории и корты для мультиплеера, все — но огромных кортох. Сим-элемент — тот просто влюбляет в себя: расставаться с подопечными викингами или, не дойбо, терять их в бою жалко до слез. И все же игре не хватает какой-то изюминки. Какой-то пряности — гвоздики, корицы или, скажем, мускатного ореха. В общем, если вам понравилось первая часть — возможно, вам следует обратить внимание и на вторую. Совет всем остальным: Cultures 2 явно не входит в число лидеров в области графики, и, кроме того, петоргический геймплей и окцент на микроменеджменте понравятся далеко не всем. ■

Дождались?

Крайне неторопливый симулятор кочевого викингов из Гренландии в Европу с элементами ролевых игр и RTS. Кого не для всех.

50% оправданность ожиданий

Геймплей	7.0
Графика	7.0
Звук и музыка	5.0
Интерфейс и управление	6.0
Новизна	6.0

Рейтинг "Маня" **7.0**

Псмит (psmith@gfns.net)

Легион (Legion)

Хотя Slitherine Software — маладая команда, работают в ней люди бывалые. Как-то из них в свое время приложил руку к Red Alert, кто-то — к Duke 2000, о некоторые даже делови Deus Ex. И тем не менее, пакупая диск с "Легионом", я отчетлива осознал, что приобретаю кота в мешке.

Бесконтактный бой

Игра, как можно дагадаться, — про древних римлян. И, понятное дело, про их легионы. Чта касается жанра, то сами разработчики говорят: это не RTS, но и не хардкорная паходавка. Это где-то посередине. Вам понравится, добавляю ани.

Ну что ж, пасмотрим.

Карта довольно-таки привычная — а-ля Civilization или, может быть, Warlords; экран города таже не блещет новизной (за исключением таскливай дизайнерской "находки": из всего списка доступных построек показывается всего три, для остальных нужна прокрутка). Признаться, я уже был готов отложить диск в сомый долгий из имеющихся у меня ящиков...

Но для порядка решил взглянуть на бой.

Я бодро расставил войско перед сражением и нажал кнопку начала

битвы. Схватка идет в реальном времени; печальная новость. Значит, я не успею отдать приказ... приказ... приказ! Желая, чтобы этот легион повернул напаво! Почему мне не дают его переместить? Караул!! Их же убивают!

Трижды пробормотав "сгинь, наваждение!", я восстановил состояние "до боя" и снова начал баталию.

На этот раз я наконец заметил, что в экране расстановки салдат, помимо построения отряда, можно выбрать и способ действия: продвигнуться вперед и остановиться, постоять и идти, долго стоять и зотем идти, двигаться быстрым маршем, и так далее. Выбор небоготый, однако — в совокупности со множеством доступных построений — дающий возможность составить достаточно детальный план битвы.

Так вот оно что... В "Легионе" нада перехитрить врага до начало сражения. После того как войско расставлены и над полем боя возшла солнце, вы уже не можете превротить порожение в победу. И вражеский генерал таже не властен над

событиями; время покажет, чей план был удачнее.

Войска, естественно, не аграничиваются исполнением заданного им маневра. У них хватит собственных мозгов, чтобы осыпать стрелами противника, атаковать и своевременно убежать с поля боя. В последнем они особенно искусны. Если бы еще у центурионов хватало ума, например, своевременно начинать поворот для атаки, а не двигать клин в бой боком...

Конечно, в двух случаях из трех не слишком важно, как будут расставлены войско: если вы следуете принципам Сунь-Цзы, то есть "не стараетесь быть сильным всюду", та, скорее всего, на поле битвы ваших солдат будет намного больше, чем вражеских. И тогда достаточно построить их более или менее разумно, необязательно изобретать нечто особенное. Но вот если силы хотя бы приблизительно равны, не говорю уже — вас превосходят численностью...

...тогда придется сойтись с вражеским полководцем в схватке разумов. Методы известны из учебников: усиленный фланг или центр, окружение "методом Ганнибала при Каннах" (центр отступает, зоманивая врага), и так далее. Конечно, универсальной выигрышной тактики нет: маневр, приносящий победу против одного построения, приведет к разгрому при другом. И компьютер, разумеется, пытается приспособиться к нашей манере воевать — так что придется быть гибким.

На самом деле эта идея не уникальна. Была когда-то такая игрушка — Centurion. И сюжет, как явствует из названия, тот же — построение Римской Империи. Эстетика легионов и консулов. Там таже многое зависело от начального построения и плана... хотя впоследствии все-таки оставалась право вмешательства. Здесь у нас такого прова нет.



Хорошо это или плохо?

Несколько лет назад считалась, что задача разработчиков стратегии — дать игрокам как можно больше свободы. Больше изменяемых параметров, больше способов действовать на окружающий мир. Но постепенно стало ясно: не в этом счастье. Изобилие возможностей превращает игру в кашу, и большая часть из все равно не используется. Вот разве что если когда-нибудь свобода действий дорастет до той, что дана человеку в реальной жизни...

Вам решать, что вы предпочитаете: отдавать команды каждому салдату по отдельности, "от унтер-офицера до кашевара", или оперировать стратегическими категориями. На скажу одна: если вас не увлекает мысль сразиться с врагом разумом, пытаясь победить до начала баталии, — то вам совершенно точно не стоит тратить деньги и время на "Легион". Все остальное здесь достаточно обычно и никак не искупает связанных с боевой системой неудобств.

Человек есть мера всех вещей

Впрочем, нельзя сказать, что зайствование в "Легионе" совсем уж стандартное. Я не случайно упомянул Colonization в графе "Похожесть": там, как и в "Легионе", главным вашим ресурсом, основой экономики, и войны, служили люди. Народонаселение.

В городе живет столько-то тысяч человек; их можно направить на шахты, в поля, на охоту или на рубку леса, можно призвать в армию в том или ином качестве, и так далее. Управление мирным населением для нас сводится к поиску и созданию рабочих мест — и отправке в легионы ноименее ценных членов общества.

Большинство доступных построек — шахты, фермы и т.д. — могут занять определенное количество человек (то бишь "единиц популяции"). Ко правило — троих. Чтобы задейство



▲ Даже отличить кавалерию от пехоты легко не всегда...



▲ Площадь территории города — тоже важный ресурс. Особые здания отвечают за ее расширение.



▲ Дипломатия организована стандартно: побей кого-нибудь, и его враги станут твоими друзьями.

вот еще людей — надо построить следующую ферму. Вроде бы просто.

Ресурсов всего три: пища, железо и дерево. Способов добычи их — много. Далеко не всякое строение можно построить где угодно; в лесном поселении будет куда проще добыть строевой лес, на горном склоне ферму имеет смысл заменить более эффективным виноградником, а у озера — рыболовецкой деревней.

Для того чтобы армию составляла не просто вооруженная толпа, а обученные и хорошо экипированные солдаты, в пункте призыва нужны разнообразные строения. Список доступных воинов не особенно велик, но достаточен: здесь и лучники, и легкая пехота — ауксиларии, и велиты, и тяжелобронированные легионеры, и конники-эквицы. Кавалерия в те времена, в отличие от средневековья, определяющей роли не играла: пока не изобрели стремени, самое грозное оружие всадника — длинное копье — было неприемлемо.

Хватает и сооружений, ускоряющих рост населения, уменьшающих убыль от болезней (например, бани

исполняют обе функции), и так далее. Все это выполнено с соблюдением римской эстетики... за одним исключением.

Что, скажите мне, кроме латыни, трактатов, римского права и нескольких древних зданий, пережило Империю на долгие века, оставаясь актуальным чуть ли не до наших дней? Конечно же, дороги! Знаменитые римские тракты в моем сознании слова "стратегия Древнего Рима" ассоциируются в первую очередь именно с ними. Римляне первыми в мире осознали, насколько важны в государстве надежные пути сообщения, и благодаря этому получили решающее преимущество над варварским миром и даже образованной Грецией: ни Александру Македонскому, ни тем паче Киру или Навухадносару и не снились такие стремительные сухопутные переброски войск и грузов, невзирая на погоду и время года. Дорога между Афинами и Спартой осенью превращалась в жидкую кашу, в которой и утонуть недолго, а маршбросок от Рима до Брундизия проделывался за считанные дни.

А теперь ответьте, о премудрые разработчики: куда девалось все

это в игре? При том, что перемещения легионов рассчитываются по всем правилам логистики, тракты словно корова языком слизнула. Мы, простите, где — в Риме или в России, где вместо дорог, согласно Наполеону, существуют лишь направления?

Суждено ли Риму завоевать мир?

Мы не избалованы пошаговыми стратегиями, и естественно, что будь "Легион" и похуже — он все равно обратил бы на себя внимание публики. Так что же, эта игра — хит?

Едва ли ей уготована такая судьба. И первая причина тому банальна, как новогодняя речь президента.

Конечно, блистательный успех Europa Universalis показывает, что графические чудеса в стратегии — не главное. Но это, простите, не повод поручать отрисовку моделей и ландшафтов любителям. Я не против примитивной графики; однако уродливой она быть не должна. Тем паче — не должна быть невнятной. А здесь, увы, именно тот случай.

Раз уж мы не скрываем необходимости управлять солдатами в бою, казалось бы, можно позволить себе творить эпическое полотно без оглядки на интерфейс. А здесь мы видим какую-то суету крохотных членистоногих фигурок, более всего напоминающую схватку тараканов на кухне за уроненный кусок хлеба. Мало того: еще и ландшафт, с крохотными деревцами по пояс солдату, с монотонной зеленью лугов и гладкими серыми лысыми полями, навеивает тоску.

При этом все остальное — экран управления городом, главное меню и т.п. — сделано вполне пристойно, хотя и немного "школьно", что ли. А карту так даже можно назвать симпатичной — хотя более яркие краски и разнообразие деталей ландшафта ей бы тоже не помешали.

Но не будем слишком строги. В конце концов, это и впрямь первый проект молодой компании. Она учит, образумится и на вырученные от продаж "Легиона" деньги нарисует новую, всю из себя яркую и красочную, графику. В этом не может быть сомнений.

Хуже другое: враги, будь то родственные латинам сабины (мужья неизвестных сабинянок) или воинственные галлы, — удручающе пассивны. А это значит, что при некотором терпении и усидчивости можно пройти игру максимально монотонным образом, методично "отъедая" провинцию за провинцией. Хорошо ли это, детки?

Третий нож в спину "Легиона" придется вонзить за его интерфейс. Помните, как досаждают порой в стратегиях новизничные сообщения о том, что в городе Нижние Пулпыри завершено строительство сарая? Так вот, здесь они вас не утомят. Во-

обще. О большинстве событий вам поведают только по прямому запросу. Разработчики не опустили даже до окошка с "дневником". Конечно, приятно, что авторы считают нас серьезными людьми, способными без подказок управлять своей империей, но иногда это, право же, раздражает.

Однако заменить "Легион" нечем. Других игр, где от стратега требовалось бы составлять план сражения, не существует в природе: в Heroes of Might & Magic, Age of Wonders и прочих мысль полководца, фактически, начинает работать только после начала битвы. Расстановка войск — занятие настолько тривиальное, что его можно было бы поручить компьютеру. И потому новизна игры, содержание которой основано именно на этой расстановке, ошеломляет.

Что до будущности игры в России, то здесь сыграет свою роль качественная работа локализаторов — известной компании Snowball. У нас не так уж много организаций (если быть точным, то ровно две), которым можно доверить перевод исторической игры без страха получить на выходе полную чушь. И после "Европы" перевод "Легиона", вероятно, показался им семечками.

Впрочем, наша публика в среднем ценит новизну и "вдумчивость" лишь на словах. Интеллектуальной игре проще завоевать рынок в "тупой Америке", чем здесь. Но будем надеяться, что это скоро пройдет. Может, уже прошло? ■

Дождались?

"Легион" показывает нам стратегию в истинно римском понимании. Упрямое легиезаво и дорогами, сестало-еоее плана ботвы и пынхко пере-хитить вражеского генерала еще де-еачала сражения — увлекательная наука. Понстиве жаль, что такие эпические мплето не удостоились современной графики!

85% оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	4.0
Звук и музыка	6.0
Интерфейс и управление	6.0
Новизна	9.0

Рейтинг "Маньяков" 7.5

Юрий Кузьмин
yukuzmin@rambler.ru



Industry Giant II

Большинство кулинарных рецептов начинается так: возьмите адна, другое, третье. Перемешайте. В результате получается вкусно. Industry Giant II — это как раз хороший пример такого перемешивания.

ТТ + 0,5*С = ИГ2

Всю игру можно охарактеризовать этой формулой. Industry Giant II — это Transport Tycoon, к которому добавлена половина Capitalism'a. А можно и по-другому: это то, чего так ждали любители экономических стратегий. Ну а теперь повторим то же самое, но чуть подробнее.

Как и в Transport Tycoon, вы возите товары по грузовикам, поездам, пароходам и самолетам. Правда, не между станциями, а между складами.

Но деньги вы теперь зарабатываете не на перевозках. Транспорт из "центра прибыли" превратился в "центр издержек", и это сильно изменило игру. Ваша цель

— не таскать товары из одного конца карты в другой, а продавать то, что сами произвели в своих собственных магазинах, и с максимальной прибылью. Поэтому чем короче дорога — тем лучше. А основное внимание приходится уделять развитию производства и сбытовой сети.

Производство устроено вполне логично: есть шахты и фермы, есть перерабатывающие фабрики (например, лесопилки и металлургические заводы), наконец, есть фабрики готовых изделий. Все они отправляют товары на склады, которые вы обязательно должны построить. У каждого склада — свой "радиус дей-

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель:	JoWood
Разработчик:	JoWood
Издатель в России:	Руссобит-М
Локализация:	Revolt Games
Похожесть:	Transport Tycoon, Railroad Tycoon, Capitalism
Необходимо:	CPU 300 MHz, 64Mb, 8Mb Video
Желательно:	CPU 400 MHz, 128Mb
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.industrygiant2.com

ствия", если фабрика слишком далеко — придется строить еще один склад рядом с ней и возить товары на транспорте.

Товары продаются в магазинах, которые, разумеется, тоже пополняют запасы со складов. Для каждой группы товаров — свой магазин, поэтому яблоки и детское питание в мебельном салоне реализовать не удастся. Магазины же строят в горо-

дах, потому что спрос на товары зависит не только от цены, но и, прежде всего, от того, сколько больших домов расположено в "зоне охвата" вашего универсама. Число мест для строительства не очень велико, и очень важно в самом начале застолбить наиболее перспективные города.

После этого можно приступать и к освоению менее прибыльных рынков сбыта. Если даже в небольшом поселке поставить торговую точку, его население начнет расти. Для ускорения роста вы можете строить и общественные здания: музеи, зоопарки, цирки и так далее. Конечно, стоят они прилично, на чего не сделаешь ради увеличения спроса.

Вы можете регулировать загрузку своих фабрик и уровень зарплат, от этого зависит производительность предприятий и ваши расходы. Производить больше, чем продается, смысла нет. Но и слишком снижать зарплату не стоит: вполне можно нарваться на забастовку. К сожалению, рекламы в игре нет, а технический прогресс — только внешний. То есть время от времени вам рассказывают, что изобрели новый паровоз или что теперь можно выпускать телефонные аппараты. Самим ничего изобретать не дают.

Никогда вооруженных столкновений в игре тоже нет, но она от этого не теряет. Нет и рынка акций, который мы видели и в "Капитализме", и в Railroad Tycoon, и в Wor Inc., да мало ли еще где. Это уже жаль. Однако можно купить конкурента "с лотрохами", золотые наличные полную стоимость компании. Дейст-



▲ Сейчас кораблики приплывут, и склад наполнится.

венно, но несколько примитивно и... еще раз показывает генетическую зависимость новой игры от *Transport Tycoon*: там-то было то же самое (правда, можно было покупать не все сразу, а по 25%).

Товаров и сырья в игре почти столько же, сколько и в *"Капитализме II"*. То есть очень много: готовых продуктов около полусотни. Можно достаточно успешно делать деньги только на сельском хозяйстве, можно рубить лес и поставлять содовые домики, малярные лестницы и офисные столы, можно делать сумочки из крокодильей кожи... В кампаниях число доступных бизнесов растет постепенно, поэтому глаза не разбегаются.

Сами компании мне очень понравились. Они коротенькие, в трех компаниях всего 14 сценариев — но каких! В каждом из них приходится думать головой, потому что ресурсов как раз столько, чтобы решить поставленную задачу. Например, дают вам несколько шахт на острове, а единственный крупный город — на другой стороне залива. Надо грамотно потратить деньги так, чтобы хватило и на фабрику, и на магазин, и на постройку двух портов и покупку корабля. Шаг влево, шаг вправо — и вы выясняете, что оборотных средств не хватает. А в долг здесь (опять-таки, в отличие от *"Капитализма"*) никто не дает.

Редоктора карт или генератора случайных карт в игре нет, а сценариев — всего двадцать. Конечно, это недостаток, но, право слово, не очень страшный. Ведь каждая игра длится по несколько часов (о если подходить к делу вдумчиво — то 20-30 часов на карту, считайте, норма). Поэтому удовольствия хватит надолго.

Краткая характеристика объекта управления

Графика отрисовано в лучших традициях *Transport Tycoon*. Конеч-



▲ Серые пятна дорог — это заграждения, чтобы враги нашу малину не объедали.

но, разрешение на уровне (до 1600x1200, я играл 1024x768, иначе мелко на 17-дюймовом мониторе). Озвучка великолепная, "звучат" и городские здания, и леса с полями, и, конечно, транспорт и предприятия. Но стиль остался, и музыка тоже похожа. А когда вы приобретаете первый автомобиль, паровоз или самолет — вам покажут чудесную видеовставку. И таких видеовставок более шестидесяти.

Интерфейс сделан великолепно. Основные показатели — сверху, кнопки управления — внизу, мини-карту можно разместить где угодно по своему вкусу. При щелчке на пустом месте возникает меню строительства (это удобнее, чем в *Transport Tycoon*). При щелчке по объекту (машине, магазину, городу)

— удобное окно управления (или просто информации, если управлять нельзя). Все отчеты "висят" на клавишах, причем раскладку, конечно, можно настроить под себя.

Отчетность можно оценить по четыре с плюсом. С одной стороны, есть и баланс, и отчет о прибылях и убытках с разбивкой по видам продукции, и довольно много статистики. Все культурно оформлено в виде таблиц с группировкой и графиками (прямо как на работе). Но вот о конкурентах данных просто очень мало: можно лишь посмотреть на то, сколько стоит их компания и сколько у них наличности (а значит, сколько новых проектов они могут осуществить). Никаких милых сердцу графиков, где кривая вашего цвета рвется к небесам, поднимаясь над бестолково сталкивающимися волнами противников, увидеть не удастся. Это настолько очевидная недоработка, что даже непонятно, чем ее объяснить.

В отчетности забавляет и ее строгость. Все инвестиции, в том числе в строительство новых предприятий, вычитаются из прибыли. Если, допустим, вы продали товаров на 4 миллиона, затратили на их производство 2 миллиона и построили фабрик на 3 миллиона, вам покажут... миллион убытка. А отнюдь не два миллиона прибыли, которые вы вложили в новый бизнес. Поначалу шокирует, когда после удачной работы видишь "красные цифры" (красным цветом в бухгалтерских отчетах часто отмечают убытки). Такой жестокий подход даже американская комиссия по ценным бумагам после всех корпоративных скандалов предложить не додумалась.

Не дай бог их консультанты в эту игру поиграют — совсем ведь бизнесменов со свету сживут.

Скорость игры плавно регулируется, кроме того, в любой момент можно поставить ее на паузу и сделать все, что нужно. В *Transport Tycoon*, если помните, строить в режиме паузы было нельзя — здесь можно. И это правильно — все-таки успех руководителей производства не должен определяться тем, насколько быстро они щелкают мышкой. Разумеется, в многопользовательской игре менять скорость нельзя.

А многопользовательская игра, само собой, предусмотрена. Правда, карт для мультиплеера подходящих нет. В большинстве карт — один-два крупных города, и кто их первым захватит, того и шишки в лесу. Все-таки нужны более "симметричные" карты.

Ну и, к сожалению, ложка дегтя. Игра иногда вылетает, чаще всего это случается после двух-трех десятков циклов "Save-load". Видимо, память машины очищается не полностью. Что еще хуже, три раза игра портила мне сохраненку (правда, я не просто играл, а тестировал: то есть очень много предприятий, постоянные перезагрузки, запутанные маршруты и прочие издевательства. Но все равно портить сохраненки нехорошо). Поэтому сохраняйтесь как минимум в два файла, благо это не занимает много времени.

Первым делом, первым делом — самолеты

Итак, нам придется не только производить и продавать, но и во-



▲ Компьютер построил два склада вплотную и возит с одного на другой. Развлекается.

Перевозки без перевозок

Вот еще один вредный совет. В половине случаев в игре можно обойтись вообще без транспорта. Представьте себе, что у вас есть большой город, а на приличном расстоянии от него — лес. Мажна, канечна, построить около леса мебельный комплекс, у города — склад и везти все на поезде. Для этого придется строить две станции, прокладывать пути, покупать поезда, а грузы все равно будут задерживаться в пути и на перевалке. Но можно поступить хитрее. Для этого надо учесть, что вы можете запретить любому складу принимать на хранение те или иные виды товаров.

Итак, в ставим леспроххоз. На максимально допустимом расстоянии от него, поближе к городу, ставим первый склад. От этого склада опять-таки ближе к городу устанавливаем лесопилку. Она будет из бревен доски делать, но складывать их не на первый склад, а на второй — который мы поставим еще ближе к городу. А первому складу мы бревна запретим принимать. Дальше ставим мебельную фабрику. Она будет брать доски со второго склада и будет еще ближе к городу. А мебель мы будем хранить на третьем складе, с которого ее заберет магазин. Вытянулась цепочка — три фабрики, три склада. И никаких грузовиков с поездами. Особенно на первых парах такая тактика сильно помогает: капитальные вложения уменьшаются, а обороты растут.

зить. И это здорово. Всегда приятно поиграть в машинки, тем более что здесь и грузовики, и поезда, и корабли с самолетами.

Модели замечательно создают атмосферу, были бы они деревянными — их бы было очень приятно взять в руки и долго возить по дорожке в песочнице. Но они еще и похожи на исторические оригиналы. И это не фотографическая точность, а, если можно так сказать, "эмоциональная". Знаменитая "Дакота" Douglas DC-3 узнается сразу, но оно чуть "дакотистее", чем в жизни. Китообразный треххвостый Constellation просто источает аромат пятидесятых. Это то преувеличение, которое делает хорошие мультфильмы столь притягательными. Смысл тироды: даже если не учитывать замечательный геймплей, игру стоило бы купить только ради моделей.

Автомобили в этой игре годятся только для совсем коротких маршрутов (хотя компьютер использует их и для перевозок через полкарты; это еще один камешек в огороде). Если расстояние больше 15 клеток — стройте железную дорогу, дешевле выйдет, чем десяток машин покупать. Особенно если дело происходит до 1940 года и грузовик берет лишь одну единицу груза (потом появятся фуры с вместимостью 2, они хоть на что-то годятся).

Корабли неплохи, но отнюдь не всегда города и фабрики стоят на самом берегу. Перевалка же — это всегда дополнительная головная боль. То есть — корабли надо использовать только там, где без этого не обойтись.

Но короли игры — самолеты. Как вы уже поняли, ни пассажиров, ни почту возить не придется. Людей на фабриках не делают и в магазинах не продают. Поэтому я долго не мог понять, что же они на самолетах возят. Но выяснилось, что игру создавали явные фанаты аэропланов. Итак: аэроплан возит все, грузоподъемность у него — как у железнодорожного состава, скорость — в четыре раза больше, и никаких дорог ему не надо. Короче, смерть врагам, луна и звезды в одном флаконе. Удалось заметить только один недостаток: аэропорты слишком дороги и занимают много места. Но если вам надо что-то везти на дальнее расстояние — копите деньги и стройте аэропорт. Кроме того, но самолетики действительно очень приятно посмотреть.

А ля гер ком а ля гер

Тем, кто играл в Transport



Тусооп, справиться с конкурентами и здесь будет проще простого. Все известные трюки и хитрости работают как часы. Так, вы можете остановить игру в момент, когда оппонент построил авто- или железнодорожные станции и "запереть" их, проложив у выхода 2-3 клеточки своего пути. В результате экономика компьютеро оказывается полностью парализованной.

Компьютер никогда не использует цепочки складов, описанные выше. Более того, даже если можно обойтись одним складом — допустим, если ферма находится рядом с магазином — он все равно построит два склада, две автостанции и будет упорно возить товары. Конечно, зобавно, но такой очевидный ляп в алгоритме удивляет. Поэтому трюк с "зопиранием" станций работает всегда.

Если же вы боитесь, что не сможете за всем уследить и перекрыть кислород врагам, то зоблаговременно постройте заграждения у всех крупных городов. То есть выложите местность кусочками дорог так, чтобы нигде было поставлен склад (он довольно большой, 4x4 клетки). И живите спокойно.

Ноконце, последнее. Из наблюдений за AI видно, что это, скорее, человеческий, а не искусственный интеллект. Мы уже говорили о том, что генераторо случайных карт нет. И, похоже, это связано с тем, что компьютер явно пользуется до-

мошными заготовками, прописанными разработчиками для каждой карты. Сколько бы раз вы ни переигрывали сценарий — фабрики конкурентов будут возникать на одних и тех же местах. Таких "предзаготовленных" проектов на каждой карте не более десятка. Если не доть компьютеру их осуществить — например, построить свои здания или проложить дороги в этих местах — то активность его резко падает, и иногда 2-3 года (игрового времени, конечно) он не строит вообще ничего.

Нет предела совершенству

Первый Industry Giant был игрой так себе. Transport Tycoon для детсадовского возраста. И поэтому особых павров не снискал. Но Industry Giant II — это игра качественно другая, это настоящая игра. И когда (или если?) выйдет третий Industry Giant, я его обязательно куплю. Тем более что для него ничего изобретать не надо. Достаточно только взять второй и дополнить его элементами Capitalism, не вошедшими в игру. Добавить рекламу и маркетинговые компании, исследования и обучение рабочих, возможность проектировать фабрики и играть на фондовой бирже. Ну и, конечно, ввести "советников" — то есть возможность отдать на откуп компьютеру те обязанности, которые лень выполнять самому. В "Капитализме" это уже есть. И получится игра-мечта. Но и в теперешнем виде она доставляет огромное удовольствие. За что ее авторам большое человеческое спасибо. ■

Дождались?

Одна из лучших экономических стратегий, сделанная столько и со вкусом. Огромный прогресс по сравнению с первой частью игры.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 9.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг "Ману" 8.0



▲ Самолеты — самое лучшее транспортное средство в игре. А на фюзеляже — эмблема JoWood.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07

The Elder Scrolls III

MORROWIND



Elder Scrolls III: Morrowind - самая большая ролевая игра в мире. Перед вами вселенная безграничных возможностей! Становитесь доблестным героем, которого ждут великие подвиги, или будьте коварным вором, который жаждет захватить власть в своей шайке. Почувствуйте себя злым волшебником, создающим самое разрушительное заклинание в мире, или благочестивым целителем, желающим спасти мир от очередной чумы. Ваши поступки будут менять характер вашего героя, а его изменения повлекут за собой удивительные превращения окружающего игрового мира. Вступите в конфликт с наемниками, и десятки кровожадных убийц будут повсюду выслеживать вас. Удивите их - и вот уже ваш герой приглашен в гильдию... Запомните: в Морроуайнде нет двух одинаковых путей!



© 2002 Bethesda Softworks Inc., a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Daggerfall, Arena, TES Construction Set, Bethesda Softworks, ZeniMax и их эмблемы являются охраняемыми товарными знаками или товарными знаками ZeniMax Media Inc. Все права защищены. © 2002 Фирма «1С», © 2002 Акелла.

Недавно гостила в чудесной стране.
Там плещутся рифы в янторной валне,
В тенистых садах там зостыли века,
И цвето фламинго плывут облако.
Меня ты поймешь.
Лучше страны не найдешь!
Группа "Браво"

Жанр:	Adventure/RPG/Аркада
Издатель:	THQ
Разработчик:	Funatics Development
Похожесть:	Darkened Skye
Необходимо:	CPU 500 MHz, 64Mb, 16Mb 3D уск.
Желательно:	CPU 800 MHz, 128Mb, 32Mb 3D уск.
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.zanzarah.com

Zanzarah: The Hidden Portals

Пятнистая Рысавка
rysavka@igromania.ru

Если в вашем доме появился гоблин — значит, спокойной жизни пришел конец. "Что за дом и кокой гоблин?" — спросите вы. Отвечую по порядку: дом — это такое скромное трехэтажное строение с видом из Темзы в городишке под извоинием Лондон. Гоблин — он гоблин и есть, обыкновенный — зеленый, с приветливым характером (то есть если не трогать — не кусается), зовут Рафи. А вот вы — это вовсе не то, что вы привыкли по утрам наблюдать в зеркале, строя гримасы зоспоиний физиономии с зубной щеткой во рту. Теперь вы — это премиленская девчонка Эми с вишневыми губками, главняя героиня новой немецкой игры Zanzarah, о которой и пойдет речь ниже.

Восстание фей

Давным-давно от нашего мира откололась альтернативная вселенная — Zanzarah, куда, спасаясь от благ цивилизации, переселились жить все сказочные существа — эльфы и гномы, гоблины и феи. Жило это сказочное сообщество — не тужило: гоблины были довольны своим болом, эльфы радовались лесам, а dwarфы были счастливы в горах. А затем начался разлад: сначала непонятно откуда появились темные эльфы и затеяли козни, потом фэйри — хранители разнообразной магии — озверели и стали просто-таки кидаться на прохожих (Слово *fairies* в английском языке — женского рода. Но далее по тексту мне придется не раз употреблять его в мужском, потому что определить на глаз род местных фэйри порой совершенно невозможно, иногда они выглядят как самые что ни на есть самцы, а временами их пол вообще не имеет значе-

ния. Какого, извините, пола скелет с крыльями? Или гибрид коалы и белого медведя? Посему не взыщите). Добрые эльфы, в силу своей субтильности и природного пофигизма, сами справиться с напастью не смогли, зато откопали древнее пророчество и подбили добросердечного наивного Рафи отправиться в человеческий мир за героем. Или героиней. Вот так зеленый гоблин и появился в Лондоне. Отыскал там Эми, которая по всем параметрам соответствовала спасителю из древнего пророчества, и подкинул ей приманку в виде руны перехода в мир Zanzarah. И тут же, понятное дело, исчез. Прекрасно зная, что любознательная девица как пить дать последует за ним.

Вот так Эми попала в страну фей, где снова увидела Рафи и выслушала его душеспасительную повесть о раздоре в волшебной стране. Проникнувшись важностью миссии по возвращению гармонии в сказочный мир, девочка-вишенка соглашается



▲ Журчат ручьи, порхают стрекозы и бабочки — мир прекрасен, как спящее дитя!

помочь. Впрочем, быстро выясняется, что от самой Эми, даже учитывая сложность поисков Белого Друида в Мире Облаков, ничего особенного не требуется. Бегай себе, смотри вокруг, разговаривай со всеми встречными (включая огородные пугала) и хватай все, что плохо лежит. Основная тяжесть миссии по наведению порядка возложена не на нее. Ибо главные в Zanzarah — это не субтильные эльфы с задранными вверх носами,

а фэйри разнообразных стихий, которые эту страну и создали. И при звать разбуянившихся крылатых летающих недомерков с магическими задатками. Соответственно, в задачу Эми входит взрастить и взлелеять летающих стражей порядка. Для начала в ближайшей деревне ей дают одну фею-недоучку, к которой прилагается множество указаний относительно того, что и как с ней делать.

Цель Эми — собрать раскиданный по живописным окрестностям (или закупить) необходимый инвентарь: сферы для ловли диких фэйри, руны для перемещений, деньги для покупки заклинаний, зелья для лечения и восстановления маны прирученных фэй, вонючие травы для их реанимации, карту страны (на которой единственной разборчивой деталью является портрет самой Эми в кружочке) и прочее полезное или просто колоритное барахло. И, конечно, сделать главное: натаскать и закалить в боях своих фэйри. Ибо одной феей дело не ограничится — к концу игры девочка-вишенка должна собрать коллекцию всех видов и мастей почти из восьмидесяти крылатых летател. По ходу дела из своего паноптикума Эми будет набирать дежурную ударную пятерку, принимающую участие в разборках с дикими озверевшими собратьями (сосестрами?).

Сказочный народ, который завоевавшие летател, похоже, достали до предела, рад помочь кто чем может. Даже лесные филины согласны пороботать гидами. А почти каждый встречный эльф с ручной крылатой Барби за плечом готов предоставить коллекцию своих питомцев для проверки боеготовности крылатого отряда Эми. Впрочем, просто в этой игре не делается ничего. Например, приходится вы к продавцу заклинаний, а тот вместо прайслиста и прейскуранта, как у нормальных людей, выдает вам предложение поиграть о лотерею. Типа: "Вы мне деньги, а я что-нибудь сгенерирую на продажу. Правда, что выйдет, я и сам не знаю! Но что бы ни вышло — деньги не верну!" Зато весело.

Веселья добавляет тот факт, что зловредные темные эльфы перекрыли половину дорог в стране, насадив колючие кусты или завалив тропы валунами. Поэтому сплошь и рядом приходится бегать по кругу в по-

исках пути. И на каждом шагу сталкиваться с сюрпризами, которые под веселенький мотивчик шотландской джиги преподносит вам сказочная страна.

И под каждым под кустом...

...ожидает вас подарок в виде очередной фэйри, которая с развеселым гиком "Хей!" готова неожиданно прыгнуть на Эми. И не только под кустом — под деревом, в холмике, в камне, в куске лавы, в бревне, в ручейке, в сугробе и вообще в любой шишке в ямке, на которую вы наткнетесь, исследуя миры Zanzarah, сидит соскучившаяся па острым ощущениям и общению крылатая живность.

Фэйри не обязательно выглядят как кукла Барби с крылышками, хотя есть и такие. Столкнуться можно с чем или кем угодно, здесь летают все — черепашки и червячки-светлячки, маленькие гарпии и толстые чертенята революционных расцветок, древесные корешки и даже белые медведи. Впрочем, как обычно, главное не внешность, а содержание. То есть магия и прочие свойства, коими наделена фэйри. Сило фэйри зависит от ее (его) уровня (заветный 60-й — голубая мечта питомцев Эми). Выясняют отношения между собой фэйри при помощи разнообразной магии, плюясь разной бякостью в зависимости от вида стихии, к которому принадлежит данный фэй. В мире Zanzarah волшебство фэйри разных видов действует (или не действует) по принципу "камень — ножницы — бумага", то есть магия, эффективная против летател одного вида, будет абсолютно бесполезна при борьбе с другим. При этом каждый фэй имеет в арсенале четыре заклинания — два атакующих и два защитных. Кроме того, у фэйри покруче могут быть специальные свойства, иногда очень неприятные



▲ Жанровая сценка из игры — эльфийский ансамбль нарядной музыки.

при ближайшем знакомстве. Словом, система достаточно сложная и проработанная, чтобы быть интересной.

Думаю, вы уже догадались, что именно динамичные магические дуэли фэйри — это изюминка игры. А блуждания Эми по радующим глаз горам и долам под приятную музыку в староанглийском стиле, общение с пугалом и филинами, прихвостительская деятельность с полномасштабным обшариванием пейзажа — это очень аппетитная и симпатичная обертка к данной конфетке.

Черный ворон, что ты вьешься?

Итак, в очередной раз, как чертик из коробочки, навстречу Эми выскакивает соскучившаяся по общению дикая фэйри. Летящая у мамзели за плечом ручная летател тут же радостно устремляется навстречу. Понеслось!

Обычно бои происходят один на один, но иногда можно нарваться на пятерых противников сразу. Для разбора как между собой феи переходят в астрал. Там, на подвешенной в пустоте, хитро закрученной или круто заверченной небольшой локации типа тех, что мы видели в American McGee's Alice, и происходит действие. Подать в лимб не рекомендуется — чревато!

Перед боем вам дают рассмотреть крылатого оппонента, разобрав его по косточкам и разложив по полочкам. Трехмерная модель крупным планом, уровень, заклинания, спецэффекты, а иногда еще и надпись сверху большими буквами "в коллекции отсутствует". Кстати, если победа в бою не светит — предлагается пугать диких фэйри чесноком.

Первое впечатление от боя — недоумение: все происходит настолько быстро, что ни черта не понятно. Но деле все оказывается очень про-

сто — кроме стрелок, контролирующих перемещение, вам нужны лишь две кнопки мыши. Правая отвечает за прыжки, левая — за использование магии. Сила заклинания зависит от времени удержания левой кнопки вжатом положении — чем дольше держишь, тем сильнее урон врагу (если попадешь в резво скачущего гада, конечно). Передерживать не рекомендуется — граната может рвануть прямо в руках. Специфика — раз кнопка зажата, отменить выстрел уже нельзя. Квакеры на арене Zanzarah будут чувствовать себя вольготно, как в разношенных домашних тапочках, остальным придется потренироваться.

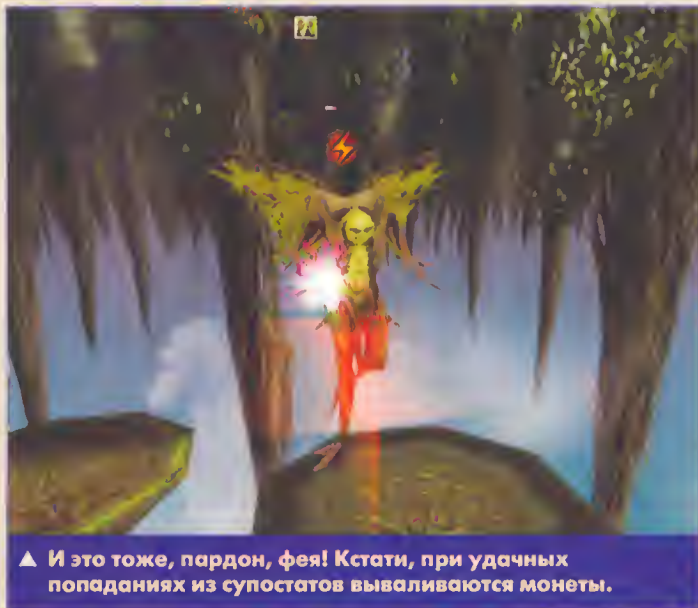
Кроме здоровья, у фэйри есть два ресурса. Первый — зеленый столбик — прыгучесть. Она быстро восстанавливается со временем. Второй — нужная для заклинаний мана — требует для восполнения голубых пузырьков. Если мана кончилась в бою, фэйри еще какое-то время может герайски биться, используя вместо маны свою кровь. Чтобы не доходить до такой крайности, после боя не забудьте долечить пострадавших, подправив их здоровье и ману, — следующая разборка опять может свалиться на голову неожиданно!

Крайности вообще вредны, и если вышло так, что ваша фэйри оказалась на последнем издыхании, лучше заменить ее следующим из дежурной пятерки. Реанимировать травками, а потом еще долечивать розовыми зельями после боя подбитую летател — дело не веселое и дорогостоящее, да и очков опыта за бой, если фею вырубят, ей не дадут.

Все фэйри, принимавшие участие в данной дуэли и дожившие до ее конца, делят экспу между собой соответственно вкладу, внесенному в общую победу. Когда заветной экспы становится достаточно, происходит переход на следующий уровень.



▲ Мир Облаков, где тусуются мастера па тренингу фэйри, сильно напоминает летающие астрала "Кирандии-2".



▲ И это тоже, пардон, фея! Кстати, при удачных попаданиях из супостатов вываливаются монеты.

При этом фэйри не только увеличивает свою живучесть, прыгучесть и количество доступной маны. Оно меняет свои свойства — в орсеноле появляются новые заклинания, а сама фея время от времени мутирует достаточно непредсказуемым образом. Не все изменения улучшают боевые качества, то что относится к этому можно по-разному: либо закрыть глаза и положиться на милосердие авторов — или же, пристально вглядываясь в экран, жать на кнопки, запуская мутации...

Верный выбор фэйри для конкретного боя — половина победы. Допустим, выюта вокруг пугало на агороде у коттеджа Люциусо три моленские горпины — фэйри хоосо. Как похвалит опыт, даже прилично прокоченные феи воды и природы справляются с ними не слишком хорошо. А вот какой-то Воргот желтого 8 уровня уложил всех трех не затыкнувшись! Резюме: когда дело дойдет до серьезных противников, не поленитесь изучить тот из пяти экранов помощи, где приведено здоровенная таблица взаимодействий могил различных стихий. И постарайтесь подобрать (и прокочить) крылатую команду так, чтобы, как любят говорить военные, «дать эффективный отпор любому вероятному противнику».

«Зоопарк в моем багаже»

Ток называется одно из книг Джемальдо Доррелло. Но ноша девочка с безразмерным рюкзаком —



зе звероводство и звероловство (или фэйриеводство и фэйриеловство?), несомненно, переплонуло знаменитого онглийского зоолога. Известный детский поэт, в квартире которого обитали «сорок четыре веселых чижика», тоже остался до-алеко зо бортом.

Эми должно собрать коллекцию разнообразных фэйри из семидесяти семи особей. Как можно договориться, сачком крылатые негодяи ловиться не желают (кстати, для моциону сомой Эми ножками предстоит гоняться за тридцатью пикси — тоже радость еще та!), и чтобы засадить очередную летодлу в рюкзаке, нужно: а) разыскать ее, б) победить в бою, в) захватить в соответствующую сферу. Реально дело происходит так: после боя в острале у почти ухайдоканного литомцем Эми дикого фея остоится всего несколько хитов, вслед за чем на экроне появляется надпись типа «Поймать тварь?». После этого нужно со всех ног бежать за удиряющим диким фэйри, пока не столкнешься с ним. Тогда после выхода из острала восспрасят еще раз: берем трофей в коллекцию или кок? — и, если ответить «Yes», Эми использует сферу. Самое абидное, что плененный фэй, поверное, от росстройств, уменьшает свой уровень чуть не в три раза. Если же вы решили оставить крылатое существо на свободе, победу в бою обычно вознаграждается россыпью монет или узелочком с коким-нибудь пузырьком.

В поисках вероятных оппонентов Эми использует специфическое оборудование типа «рог для вымонивания крылатых погонцев». А для захвата каждой твари нужно сферу, кои бьются трех видов — серебряная для хилых и слобосильных до 20 уровня, золотая для летодл покуче и кристальная — для со-мых-сомых.

Вообще, для полного и всестороннего удовлетворения хватательных и собирательных инстинктов играющих в Zanzarah имеется масса соблазнительно выглядящих вещей — по кустам вдоль пути Эми раскиданы увязанные в узелочки розноколиберные яды, зелья и прочие мотченности. По долинам и по взгорьям страны прошлась толпа эльфов с дырявыми кармонами — ибо по местности раскидана прорва монет величиной с колесные диски от «Мерседес», которые идентифицируются не иначе как «потерянное эльфами золото». Кстати, будьте готовы к тому, что у особо привлекательных вещичек вос может ждоть (и пачти неверняка ждет) засада.

Красота по-немецки

Графика игры, несмотря на коромельно-леденцовый стиль, весьма приятно для глаз. Zanzarah — стронодетство из снов тех, кто еще не забыл, что это такое — мечта. Тут солнце светит так же ярко и трава такая же зеленая, как в «Волшебнике Изумрудного города», птицы и звери говорят, а под каждым кустом сидит эльф или фея. И всюду цветочки, грибочки, птички, зайчики, порхающие бобочки, летящие па ветру листья, бегущие ручьи и кружащиеся в кронох деревьев светлячки. Даже на зоснеженных или золитых ловой локоциях никокой грозной суровости я не углядело — скорее это все нопоминило стиль незобвенной Kyrodio 2. Приятно смотреть, даже если не играть вовсе. Тем более что действо происходит под соответствующее музыкально-звуковое сопровождение: мелодии в старонглийском стиле, перемешанные со щебетом птиц, шепотом деревьев и лепетам ручьев. Отдельного упоминания достойна заглавная композиция в исполнении Корины Гретер — домо поет просто божественно, о токой саундтрек в компьютерной игре достоин поклонения.

А вот олицетворяющий возвращение из сказки в реальную жизнь Лондон, с его шумом машин и овтомобильными гудками, окрошен в цвет пожелтевших фотографий. Почувствуйте разницу! Кстати, видимое на экроне сильно зависит от выбранных графических установок — как по наванию волшебной палочки (точнее, по ножию кнопки) вырастет или исчезнет трова.

На десерт можно сгрызть косточку, то есть слегка покусоть управление и интерфейс. Кое-что покочилось мне неудобным в управлении — причем не в принципе, а именно поночолу, с неприятными. Например, незовисимо от установок чувствительности мыши первое время камеро зо спиной Эми болталось как судно под штормовым ветром, вызывая у меня чуть ли не морскую болезнь. Об управлении в бою — о том, что сие действо требует новыко — я уже сказало. Пору роз в результате героических

усилий по штурму крутого склона ового мне удалось проволиться сквозь пейзаж и вылететь в лимб — но при должных таланте и сторонии токое можно учудить почти в любой игре.

Неудобно и по-пристовочному сколочена система сейвингов — можно иметь только адну «спосенку» (что не доет вернуться к ронним эпизодам, если вдруг захочется), причем данная игра сохраняется сомо собой при переходе на кождую новую локацию. Чесслово, я привыкло сомо выбирать, что, кудо и когда я сохраняю и зогружаю. Впрочем, если дела у девочки-вишенки вдруг пошли плохо, и все ее фэйри отбросили крылышки в неровном суровом бою, то вас проста откинут снова ко входу в последнюю локацию, дав новый шанс на победу.

Итак...

Zanzarah — прекрасно оформленный и весьма приятный на вкус винегрет из бродилки и месиловки с элементами RPG вместо мойонеза. Сверху, для плезиро, блюдо золито соусом из сладкоголосого пения и утыконо цветочками и миленькими трехмерными укрупными конструкциями, изображающими попоротники и елки. А если блюдо покажется слишком приторным, вспомните про сюрприз внутри — крепкий орешек неподкупного geol-time action. Сюжет тут играет глубоко второстепенную роль. Поко вы доберетесь до Белого Друида, обитяющего в Мире Облаков, или до искомого болота, можно нопрочь позабыть, кудо и зочем шла Эми. До это и не важна. Главное — сом процесс...

Дождались?

Таких игр сейчас не делают. Это подарок из тех времен, когда жанры не существовало и каждый мастер создавал свою игру так, как ему нравилось. Получались самобытные и самостоятельные произведения игрового искусства. Ей-богу, Zanzarah — из их числа.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 10.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 7.0

Новизна

●●●●●●●●●● 9.0

Рейтинг «Мани» 9.0

NEW WORLD ORDER

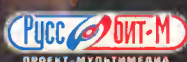


New World Order – Игра, которая бросает вызов Counter – Strike, Max Payne и Ghost Recon.

Неуловимый «Синдикат» – группа элитных наемников терроризма – поверг в страх все население Земли.

Ответный шаг международных служб – команда лучших из лучших спецназа "G.A.T.", получает санкции на любые действия с целью уничтожения «Синдиката».

"G.A.T." против «Синдиката» в борьбе за Новый Мировой Порядок.



©2002 «Руссобит Пабблишинг». ©2002 «Project Three Interactive».
Разработано TERMITE GAMES AB.
Локализовано компанией «Revolt Games».
Издатель «Руссобит Пабблишинг»
e-mail: office@ruesobit-m.ru, www.ruesobit-m.ru
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: eupport@ruesobit-m.ru, т: 212-27-90

Если где-то нет кого-то
Значит, кто-то где-то есть!
Только где он, этот кто-то?
И куда он мог залезть?

Детская считалочка

Пятнистая Рысявка
(rysiavka@igromania.ru)

Syberia

Жанр:	Квест
Издатель:	Microids
Разработчик:	Microids Canada
Издатель в России:	1C
Локализация:	Мозгус
Похожесть:	The Longest Journey, Myst
Необходимо:	CPU 550 MHz, 64Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 800 MHz, 128Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.syberia.info

Syberia оказалась дастайным пополнением моей коллекции игры приключенческого жанра. Этот захватывающий квест выполнен в классическом духе, полностью трехмерный и с превосходной графикой. Игру отличает блестящая дизайнерская работа, а также непривычно сильный для игр такого плана психологичный сюжет с внутренней логикой и четко прописанной мотивацией. Гений Бениста Сокала, известного нам ранее по *Amerzone*, создал фантастический мир, похожий и в то же время не похожий на реальность, в котором у роботов есть душа, а по просторам Сибири бродят мамонты...

Неоконченная пьеса для механического пианино

Сюжет *Syberia* разворачивается не спеша, на чем дальше, тем неожиданнее становятся его повороты. 17 апреля 2002 года сотрудница нью-йоркской адвокатской конторы Marson & Lormont Кэт Уолкер прилетает в Европу для заключения контракта о покупке фабрики механических работ. Завод находится в

маленьком городке Валадиле, лежащем в отрогах французских Альп. Там же живет владелица предприятия — 86-летняя Анна Воралберг. Точнее, жила. Патаму что, когда Кэт прибывает с бумагами во Валадиле, оказывается, что старая леди скончалась два дня назад. В ее предсмертном письме говорится, что у нее есть наследник — брат Ханс, которого долгое время считали умершим. Теперь Кэт надо найти Ханса и получить его подпись на контракте.



▲ Пралаз (спасибо, не палет) над гнездом кукушки в самом прямом смысле этого слова.

Ханс Воралберг — пичность нестандартная по любым меркам: гениальный изобретатель, за всю жизнь не удосужившийся научиться читать, в детстве он мечтал рассмотреть затерянное на просторах Сибири племя мифических юколов, переживших ледниковый период и до сих пор пасущих мамонтов. В отличие от большинства из нас, он не забыл детские мечты, а посвятил им всю свою жизнь.

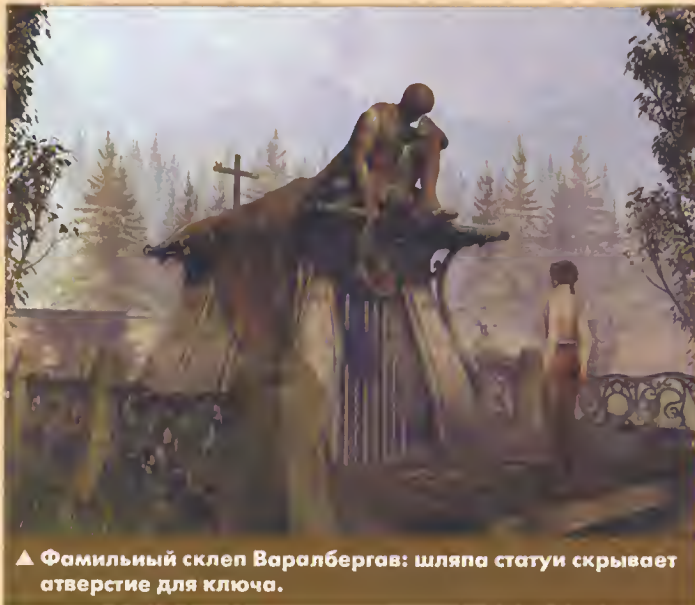
Покинувший родной город десятилетия назад, Ханс исчез где-то на огромных просторах между Альпами и Сибирью. Единственная ниточка, выводящая на его след, — письма Анны и гопосовые записки на музыкальных ципиндрах, посланные Хансом сестре. Единственная возможность отыскать Ханса — повторить его путь... В этом Кэт поможет последнее творение инженерного гения, которое успела воплотить

Анна — механический заводной паровоз. Этот паровоз должен был отвезти сестру к любимому брату, но Анна не успела... Вместо нее в путь отправился Кэт.

До отправления предстоит своротить гору дел — запустить волшебный поезд не так-то просто. И только когда автоматом (так называют себя механические люди, которых кажется обидным слово "робот") машинист Оскар займет свое место, найдется древний артефакт и будет простовлена виза на билет, начнется захватывающее путешествие в неизвестность.

Вагончик тронется, перрон останется...

Путь Кэт лежит с запада на восток, из Франции в Германию, а отсюда в Россию. Поезд Ханса Воралберга, кажется, сам определяет



▲ Семейный склеп Воралбергов: шляпа статуи скрывает отверстие для ключа.

свой маршрут. Завада ключа механического паровоза хватает на определенное расстояние, рассчитанное заранее. Где остановится состав в следующий раз — неизвестно. Можно только предполагать, что путь Ханса пролегал по тем же местам. Чтобы снова отправиться в дорогу, Кэт должна найти очередное заводящее поезд устройство, а попутно перерешать еще кучу непонятно откуда свалившихся проблем.

Как вы уже поняли, путешествие Кэт начинается в расположенном во французских Альпах маленьком городке Валадилене. Время в нем как будто остановилось в начале XX века. Одна главная улица, старомодные кирпичные дома, построенный сто лет назад завод с рабочими — автоматоны с цилиндрами на головах, размеренная, спокойная жизнь.

Кэт приезжает в Валадилен в день похорон Анны. Первое, что она видит в городе — под проливным дождем движется похоронная процессия. Серое небо, мокрая мостовая, печальная музыка. Понурившаяся лошадь устало влечет черный катафалк, вокруг которого торжественно выступают роботы-автоматы. Сюрреалистическая картина... Смытый этим дождем, обывденный мир разом отступает куда-то вдаль.

Как обычно в апреле, погода меняется быстро, и когда Кэт выходит на улицу в следующий раз, над старинными улочками уютного городка уже светит солнце. Теперь можно вволю насладиться прогулкой по гарным тропкам, выходящим вдаль прозрачных ручьев между коменных валунов и могучих елей, побродить по городу, исследовать чудо механизации — фабрику Воралберг, наконец, посетить местный собор с кладбищем при нем.

Вторая остановка лоезда — университет Баррокштадт, некогда процветавший и известный на весь

мир. И сейчас еще у ларадной лестницы в храм науки горделиво высятся скульптуры мамонтов, а в стеклянном здании огромного вокзала процветает богатейшее собрание экзотической флоры, дополненное живой коллекцией пернатых (с вредоносными омерззонскими кукушками Кэт придется познакомиться поближе). Вот только университетский городок на глазах рассыпается в руины, студентов можно пересчитать по пальцам, а ректорат в первую очередь озабочен проблемами выгонки самогона из экзотических ягод, произрастающих в университетском ботаническом саду, и тем, как скрыть это от общественности. След верен — чтобы понять, что Ханс был здесь, достаточно посмотреть на фигуры заводных скрипачей у входа в университет.

Но "веселые картинки" университетского разложения — цветочки по сравнению с тем, что предстоит увидеть Кэт после того, как поезд падает за огромную стену, символизирующую железный занавес. В опустевшем оборонном городе Комколзграде, когда-то гордости советской космонавтики, теперь царят запустение и разруха. В этих столкеровских местах мы встретим очередные творения Ханса — стоящих на железнодорожных путях серпастых и молоткастых гигантов а-ля колосс Родосский. Это и заводные устройства для поезда, и блокираторы путей, и лодьменные кроны, и бог знает что еще. В городе осталось всего два человека: абсолютно спятивший бывший директор завода (по описанию Оскара, "с нолитыми кравью глазами и стольными зубами") и томющийся на земле космонавт. Последний напоминает птицу с подрезанными крыльями. Глядя с тоской в небеса, он заливает свое горе водкой. Кэт ломожет ему снова подняться в небо.

Четвертая и последняя локация — знаменитый в советские времена



▲ Лестница перед университетом Баррокштодто — пример помпезной имперской архитектуры. Кстати, разнообразие изображения мамонтов будут нам попадаться всю игру.

морской курорт Аралбад. Теперь здесь властвуют ветер, соль и лесок. Пока не выпадет снег, немногочисленные постояльцы отеля выходят наружу только в респираторах. "На последнем берегу", — как сказала бы Урсула ле Гун.

Syberia не менее атмосферна, чем "Мист". Только "Мист" — это рассказ о прекрасных придуманных Этрусом мирах, в Syberia же связь с реальностью очевидна. Может, именно поэтому мне показалось, что игру окутывает паутина времени и легкая дымка ностальгии.

Момент истины

По мере развития сюжета меняется и само Кэт. Из обыкновенной деловой девушки, способной разве что на то, чтобы позвонить по телефону, получить факс или розыскать в городке адвоката, к финалу игры она превратится в отчаянную искательницу приключений. Она легко освоит множество не совсем честных уловок, позволяющих достичь поставленной цели. К концу игры Кэт водит дирижабли, лазает по вентиляционным шахтам и с хлоднокровием профессионального селера закладывает мины.

Единственная связь Кэт с оставшейся по ту сторону рельсов цивилизацией — телефонные звонки, которые постоянно тревожат ее мобильный телефон. Звонит шеф мистер Марстон с приказами в стиле "я начальник — ты дурак!". Звонят мама, подружка Оливия и, наконец, жених Дэн. Обыденность этих разговоров (право, какую важность имеет какой-то пропущенный обед?) позволяет оценить истинный масштаб событий, в водвороте которых кружится Кэт.

В конце игры Кэт находит не только Ханса Воралберга — она находит саму себя. То, что казалось важным в Нью-Йорке — карьера, родственники и приятели — после увиденного и пережитого отступает на задний план. Изменение точки зрения на мир приводит к экзистенциальным мукам выбора — что делать дальше? — отправиться в поисках мифической Сайберии навстречу новым приключениям или, вздохнув, вернуться к привычной жизни, получить заслуженное повышение по службе, помириться с Дэном? Кажется, что Syberia — не просто игра о приключениях Кэт Уолкер. Она немного о каждом из нас.

Дерни за веревочку, дверь и откроется!

Прохождение Syberia — это неспешное интеллектуальное времяпровождение, где основное занятие — разгадка предложенных авторами задач. Задач красиво оформленных, логичных и эстетичных. Игра атмосферна и психологична — притянутых за уши проблем в ней нет, героев отличает глубокая внутренняя мотивация, есть множество подробностей, которые придают происходя-



▲ Ноу комментс. Обратите внимание на графику, абиле деталей и анимационные эффекты (они заметны даже на статичной картинке). Караче, просто красива!





▲ Место встреч: пирс на берегу Аральского моря. Соленый ветер и шепот прошлого.



▲ Момент истины и последний выбор: Кэт у самолета, улетающего в Нью-Йорк.

щему жизненную достоверность. Захотите — увидите сами, благо посмотреть на это стоит. Пока же подробнее расскажем о загадках, встречающихся в игре. Инженерный гений Ханса Воралберга находится в центре повествования, поэтому большинство пазлов связано именно с механизмами.

Заметим, что автоматизация поваладиленовски жизнь никоим образом не облегчает: простейший дверной замок оказывается немислимой сложности агрегатом, составные части которого раскиданы по городу, а вызов портье в гостинице превращается в многоступенчатый ритуал. Парадные двери в домах обычно заперты, а если вы все-таки хотите осмотреть сооружение фабричной конторы изнутри, то, пожалуйста, обойдите его сзади, там стоит раздвижная пожарная лестница, по которой можно забраться на чердак. Правда, ключ для раздвижения агрегата спрятан в фонтане в саду. Правда, совсем просто? Ага, прямо как в "Замке" Кафки.

Часто предметы в игре оказываются совсем не тем, чем выглядят на первый взгляд. Например, напоминающая известный царскосельский памятник Пушкина фигуру на фамильном склепе семьи Воралберг — это хитрый агрегат, скрывающий замочную скважину от решетки, загораживающей вход в склеп. Чтобы розгадать эту загадку, нужно отзвонить определенную мелодию на колокольне церкви.

Syberia — один из самых масштабных квестов, которые мне доводилось видеть. Локации не просто велики — они огромны; каждая состоит из десятков экранов! В результате ориентировка на местности становится нетривиальной задачей, добав-

ляющей как запутанности, так и шарма (дизайнеры потрудились на славу!) происходящему. Мало додуматься до того, как использовать предметы. Перед этим надо как следует побегать, чтобы их разыскать. Ну и, конечно, даже залюбовавшись прекрасными пейзажами, нельзя ни на минуту ослаблять внимания. Иначе запросто можно проскочить мимо входа на фабрику, не заметив на темной стене полускрытую фонарем дверь.

Кроме возни в пущих традициях "Миста" с многочисленными агрегатами, механизмами, кнопками и рычагами, которые Кэт будет собирать и разбирать, чинить и ломать, запускать и исследовать, девушке предстоит общение с разнообразными встречаемыми и поперечными. NPC в игре не слишком много, зато персоны это яркие, с запоминающимися, выпуклыми характеристиками. Как я уже сказала, в этой игре, в отличие от многих других, с внутренней мотивацией персонажей и логикой действия все в порядке.

Правильно проведенный разговор, подкрепленный в нужный момент материальными аргументами (библиотечной книжкой или бутылкой спиртного), позволяет разрешить большинство встающих перед Кэт проблем — от дефицита денежных средств до необходимости проникнуть в запретную область. Просто слов обычно недостаточно. Старейшую русскую певицу Елену Ромонки ничто не может убедить в том, что ее талант еще жив — до тех пор, пока от звука ее голоса не разлетится вдребезги хрустальный бокал. Голос и впрямь хорош, беда только, что единственная песня в репертуаре дивы — "Очи черные", исполняемая на русском с заметным акцентом. Видимо, эта песня олицетво-

ряет для авторов игры русскую классику.

О глазках завидующих и ручках загребущих

Инвентори, который героиня носит за пазухой симпатичной белой курточки, разделен на две части: в одной хранятся носители информации — заметки, факсы, газетные вырезки, книги, другая состоит из обычного квестового барохла — в основном это разные увесистые железки — розводные ключи, отвертки, кусачки. Рядом с металлоломом без ущерба уживаются хрупкие вещи типа птичьих яиц или хрустальных фужеров. Кроме этого, в кармане Кэт держит мобильный телефон, который позволяет ей общаться с оставшимися в Нью-Йорке абонентами. Часто именно сделанный вовремя звонок позволяет Кэт получить нужную информацию и продвигаться дальше по сюжету. До сих пор таких вершин автоматизации достигал только Джон Корд со своей REMORA в *In Cold Blood*.

Общение с NPC организовано просто. Выбираем тему из блокнота, а дальше обмен репликами идет автоматически. Хиты сезона — слова *mission* и *help*. Обычно именно они позволяют получить нужную информацию от собеседника. Набор тем пополняется по мере сбора данных об окружающем мире. Иногда для решения проблемы приходится несколько раз бегать по кругу, разговаривая с одними и теми же персонажами об одном и том же. Например, для выяснения подробностей университетского самогеноварения придется раза три пройти по цепочке ректорат — станционный смотритель — профессор палеонтологий. Что в целом логично.

Анимация сделана хорошо, но не идеально. По ровной поверхности Кэт и встречаемые NPC конечности переставляют нормально, но вот на поворотах модели довольно неуклюже, чтоб не сказать по-крайней, топчутся на месте. Расположение персонажей при общении, похоже, фиксировано. Поэтому, сколько бы раз в вагоне Кэт ни начинала разговор с роботом-машинистом Оскаром, каждый раз перед первой репликой можно наблюдать рокировку, когда персонажи становятся на заранее отведенные им места. Ясно, что смотрятся данные маневры несколько неестественно. Кэт умеет бегать (двойной щелчок мыши), что при огромном количестве экранов на локациях просто необходимо. Но опять-таки — только по ровному месту. Добежав до лестницы (а их в игре уйма), она растопыривает руки и, чуть приседая, тормозит, после чего чинно и не спеша начинает подъем/спуск по ступеням. Кстати, интересно, что

именно на лестницах под ней появляется круглое пятно тени. Типа свет у нас тут такой.

Музы Бенита Сокала

Отыскав соринку в глазу ближнего и безуспешно попытавшись превратить ее в бревно, я не могу не признать, что в дизайнерском смысле *Syberia* — игра, сделанная по высшему разряду. По сравнению с ней казавшиеся прежде вполне приличными игры типа *The Mystery of Druids* выглядят откровенно убогими. Сокал и работавшие над игрой художники не жалели ни сил, ни фантазии. Каждый, даже проходной экран — красив, как шедевр живописи. Обилие деталей, их проработка просто подавляли бы, если бы не великолепное управление, позволяющее легко ориентироваться на этом празднике дизайнерского искусства. Картину дополняют голоса персонажей, интонации, звуковые эффекты, оттеняющая происходящее музыка. Англоязычная озвучка исключительно разборчива и радует слух.

Syberia — загадочная, зовороживающая, затерянная во времени и пространстве страна. Гумилев изливал свою тягу к романтическим странствиям в строфах — "где-то на озере Чад изысканный бродит жираф". Бенит Сокал — тоже, вне сомнений, поэт — придумал могучих мамонтов, которые топчут заснеженные равнины Сибири. Их бивни изогнуты, с их хоботов срывается трубный рев, похожий на глас судьбы. Услышите ли вы их зов? ■

Дождались?

Удивительно атмосферная и психологическая игра. Интересный сюжет, нетривиальные загадки и духе "Миста" и прекрасный дизайн позвонили рассчитывать этому творению Бенита Сокала на место рядом с лучшими играми жанра. И из наших самых горячих ожиданий.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 9.0
Графика	●●●●●●●●●● 9.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 8.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 9.0
Новизна	●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг "Маня" 9.0

NEW WORLD ORDER

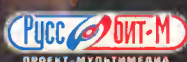


New World Order – Игра, которая бросает вызов Counter – Strike, Max Payne и Ghost Recon.

Неуловимый «Синдикат» – группа элитных наемников терроризма – поверг в страх все население Земли.

Ответный шаг международных служб – команда лучших из лучших спецназа "G.A.T.", получает санкции на любые действия с целью уничтожения «Синдиката».

"G.A.T." против «Синдиката» в борьбе за Новый Мировой Порядок.



©2002 «Руссобит Пабблишинг». ©2002 «Project Three Interactive».
Разработано TERMITE GAMES AB.
Локализовано компанией «Revolt Games».
Издатель «Руссобит Пабблишинг»
e-mail: office@ruesobit-m.ru, www.ruesobit-m.ru
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: eupport@ruesobit-m.ru, т: 212-27-90

Андрей Александров (alexandrov@pochtamt.ru)

Демииурги возвращаются за карточный стол

Москва. Комнато для переговоров в уютном офисе "Нивала". Пришельцо из "Игромании" усаживают на почетное место во главе стола. Группо вонтоктеров уже здесь. Тремя порохми внимательных глос они розглядывает новую деталю обстановки, не по погоде одетую в строгий черный костюм и спешно догрызающую цитрусовый "Минтон".

Но столе появляется диктофон. Сумбур первых минут общения — смех, вопросы, снова смех, уточняющие вопросы. Знакомимся. Олег Белайчук, руководитель проекта — он с небольшой бородой и сомый розговорчивый в команде вонтоктеров. А еще на него все время содвтся божьи воровки — видимо, любит. Александр Смирнов, заместитель руководителя проекта — без бороды, до и говорит немного меньше. Зато любит по-дружески поспорить с Олегом, вогда розговор заходит о подробностях будущего проекта. Елена Чуракова, главный вондидат на первое место в вонкурсе "сомый обовстепный PR-менеджер в России" — оно умело розрывает обстановку своим звонким смехом и не менее умело контролирует речь вонтоктеров. А еще постовнно снимает с Олега божьих воровов.

Все, успешный контакт ноложен. Можно переходить в основной зодоче — зогрузке в мозг пришельцо в режиме интервью севретной информации о продолжении великопелных "Демииургов". Выгрузить ее он сможет только на строницы "Игромании".

Рейс "небо — земля"

Шум, сопровождавший установление контакта, неожиданно затих, превращаясь в неповкую паузу. Прервать ее смог только озвученный пришельцем из "Игромании" вопрос — первый из нескольких десятков, вопнующих не только редакцию, но и многих читателей журнала:

"Игромания" [И]: Некоторое время нагод в прессе поползли навеянные проектами "Блицкриг" и Silent Storm слухи, что "Нивал" переключился с производства игр фэнтезийной напровленности на игры про вторую мировую. И все-таки мы видим, что работо над "Демииургами 2" в сомом розгорел. Что все-таки побудила вос взяться за сиквел?

Елена Чуракова [ЕЧ]: Дело в том, что сиквел имеет смысл депать только в случае, если игра достигла определенной степени популярности. "Демииурги" его достигли. Кроме того, за прошедшее со времени выхода игры время у нас появилось множество идей, как сдепать ее пучше.

Олег Бепайчук [ОБ]: В концепции "Демииургов" были вещи, которые явно можна продопжить и улучшать. Но также были и элементы, которые стоит разумно поменять.

[И]: Конкретнее?

[ОБ]: Тактическая часть, которую мы всегда считали в игре основной, вполне себя оправдала, и ее можно развивать — долго и тщательно, внося изменения и корректируя бапанс. А вот стратегическая часть оказалась не очень удачной. Она показалась нам слишком затянутой и местами плохо сочеталась с тактической частью. Естественно, в сиквеле мы постараемся этого избежать — поэтому стратегическая часть подвергнется более кардинальным изменениям.

Как только розговор смещается в сторону сюжета, Олег берет пистбумоги и начинает что-то на нем рисовать. Одновременно следует объяснение, что весь сюжет раскрыть сейчас никак нельзя. Причину — во второй части игрок "спустится с небес на землю", и теперь игра идет не за могущественного Лорда, который стоит гораздо выше обычных смертных и которому известно проктически все, что происходит в брениом мире, а за рядового героя — солдата, обязанного выполнять приказы и не зодумываться о последствиях. Провда, завязку сюжета все-таки выяснить удапось. Оказывается, что зодопго до событий, описываемых в игре, в привычном и устоявшемся мире начинают происходить необычные явнения, не поддающиеся никокому объяснению. Появляются участки местности, обподоющие странными, не присущими ни одному цвету эфира свойствами. Обнаруживаются трупы странных, ранее неизвестных манстров. Естественно, все расы пытаются найти объяснение происходящему и начинают вести собственные исследования, которые только подтверждают, что в мире что-то не ток. Изначально все эти изменения не несут в себе прямой угрозы, однако ко времени событий, описываемых в игре, все изменяется коренным образом.

Александр Смирнов [АС]: Первые две кампании начинаются прилизительно одинаково — происходит нападение извне, рушится привычный мир, и все приходит в движение.

Тем временем рисунок за авторством главдизойнера вторых "Демииургов" готов. На бумаге изображено пять синих "Квадратов Бепайчуко", символизирующих структуру кампаний и скомпонованных следующим образом: два ряда по дво квадрата обозначают собой кампании за каждую из четырех рас, пятый же — финопную кампанию. Для того чтоб пройти игру до конца, доста-



На током корбле герой сможет плавать от одной пристани к другой.

точно победить в трех кампаниях: вначале за витопов или хаотав, патом за кинетов или синтетов и в конце — за воскресшую Диамонду, нашу знакоую по первым "Демииургам". Отпичительной особенностью второй части является то, что на первый план выходит герой, переезжающий из миссии в миссию и развивающийся в процессе прохождения кампаний (между кампаниями герой не переносится). Кстати, развитие героя скожется и на его внешнем виде — ширино плеч будет расти соответственно уровню. Возвращаясь к вопросу закрытости сюжета, Олег рассказывает следующее:

[ОБ]: В данных условиях мы не можем с ходу излагать, к чему стремимся и каким образом. Теперь сюжет подается несколько иначе. Проходя первую кампанию, игрок получает некоторое базовое представление о некоторых событиях, но нет никакой гарантии, что он понимает все происходящее в мире. Но его представление постоянно подкрепляется новыми сведениями, и в конце первой кампании игрок, добываясь победы, считает, что он понял, что он сделал, зачем и как. Начало второй кампании тут же опровергает многое в его понимании — оказывается, что игрок совершенно неправильно трактовал причины происходящих событий! И так на протяжении всей игры — постоянно приходится смотреть на происходящие события с разных точек зрения.

[И]: Союзы между расами сохраняются?

[ОБ]: Союзов в том виде, в каком они были в первых "Демииургах", — не существует. Равно как и явного деления на хороших и плохих. Ведь у нас в игре довольно специфическое созидания — они себе на уме и неспособны на долговременное сотрудничество. Их объединяет лишь развитие событий, которое зотрагивает расы попарно: витопов и хаотав, кинетов и синтетов. Для каждой из пар события одни и те же, но реагируют они на них по-разному.

[И]: Расскажите про Диамонду. Какою роль отводится ей в сюжете?

[АС]: Могло показаться, что в последней кампании первых "Деммургов" мы играем за главного злодея.

По-настоящему это несколько не так.

[ОБ]: Диаманда играет ключевую роль в сюжете "Деммургов 2".

Во время игры ее личность претерпевает множество изменений, зачастую неочевидных. Более того, с помощью Диаманды мы хотим со стороны взглянуть на популярную у всех рас идеологию "каждый сам за себя", показав, что есть и несколько иные ценности.

[И]: Будет ли нелинейность в прохождении?

[ОБ]: У нас, как я уже говорил, будет выбор между кампаниями: одна из двух первых и одна из двух вторых. Потом, если интересно, игрок сможет вернуться и пройти оставшиеся кампании.

[И]: И при этом три пройденных кампании будут полностью раскрывать сюжет?

[АС]: Пары кампаний местами дополняют друг друга, хотя суть сюжета можно будет понять, пройдя и по одной ветке. Но чтобы охватить все события, которые будут происходить в игре, придется отыграть все кампании — тогда картина будет намного полнее.

[И]: А как насчет нелинейности внутри кампаний?

[ОБ]: Кампания содержит конечное число миссий — и все они проходятся линейно. Однако есть пара "но". Во-первых, герой и его инвентори переносятся из миссии в миссию, и поэтому удачное прохождение предыдущей миссии будет влиять на условия, в которых начнется следующая. Во-вторых, предусмотрено нелинейное развитие событий внутри миссии — то есть игрок может пройти ее более успешно или менее успешно и в зависимости от этого получить больше или меньше бонусов.

Антиглобализм проникает в игры

Разговор заходит о том, что в "Деммургах 2" разрозненные карты миссий будут заменены глобальной, разбитой на участки, где, собственно, и будут разворачиваться действия. Олег неожиданно начинает прятать ручку и бумагу от посторонних глаз — видимо, опасается, что попросят карту нарисовать. Впрочем, масштаб обещаемой карты явно требует для ее изображения чего-то большего, чем лист формата А4.

[И]: Что представляет собой глобальная часть игры?

[ОБ]: Условно говоря, мы имеем поделенный на части мир. Каждая часть принадлежит какой-то из рас.

[АС]: Будет глобальная карта, в которую вписаны миссии.

[ОБ]: При этом миссии не "касаются" друг друга, то есть не будет такого: увидел дорожку, пошел по ней и перешел в следующую миссию. Миссии "оторваны" друг от друга, но, тем не менее, они привязаны к глобальной карте. Поэтому, если игрок видит на глобальной карте, что он находится на территории, граничащей с землями другой расы, то, скорее всего, предстоит пограничное сражение.

[И]: Насколько богатым и насыщенным будет мир игры? Будут ли там свои достопримечательности?

[ОБ]: Конечно, роман на три тома мы писать не планируем. Но мы рассчитываем создать цельный фантазийный мир со своими примечательными местами. Кроме того, у нас появятся новые виды транспорта — корабль и телепортеры. На картах будут некоторые замкнутые области, закрытые или воротами, или туннелями. И, соответственно, увидеть, что находится внутри этих областей, игрок сможет не раньше, чем заглянет туда лично.

[АС]: В качестве примера можно привести карту, выпущенную к пятнадцатилетию "Нивала" и моделирующую наш офнс. Там игрок тоже не видел, что находится в кабинетах, пока сам не попадал внутрь.

[И]: Города будут?

[ОБ]: Ну, города — это громко сказано. Скорее, будут населенные пункты, поскольку время, в которое разворачивается игра, — мифологическое, "деревенское", и жители еще не испытали на себе всех благ урбанизации. При этом населенные пункты — явление больше атмосферное, чем функциональное. Мы не планируем вводить города в стиле Нергеса, в которых игрок долго что-то строит, покупает юнты и заклинания. Нам показалось, что данный элемент был слишком сложен в первых "Деммургах", поэтому в сквеле мы хотим от подобного отказаться. К тому же игроки практически не пользовались некоторыми функциями, имевшимися в первой части игры.

[И]: Вы имеете в виду глобальные заклинания?

[ОБ]: При создании "Деммургов 2" мы стараемся придерживаться следующего правила: интерфейс как можно проще, карта как можно насыщеннее. Поэтому мы убираем из игры замок с глобальными заклинаниями, а на картеставляем специальные здания. С их помощью можно будет добиваться тех же ре-

зультатов, что и при действии некоторых глобальных заклинаний.

[И]: Тем не менее системы глобальных заклинаний хоть и было сложно, но при этом давало игроку дополнительные стратегические возможности. Теперь же оно значительно упрощено. Чем будете компенсировать?

[АС]: Сложностью и интересностью добычи глобальных заклинаний. К тому же в данном случае функциональность глобальных заклинаний получила еще одно измерение — расположение на местности. Здания оказывают действие на местности в определенном радиусе и на определенное время. Это даст дополнительное пространство для стратегического маневра.

[И]: А монстры? Научатся двигаться?

[АС]: Да, но свобода их передвижения ограничена. Это либо какой-то замкнутый маршрут, либо определенный участок местности, который монстр не будет покидать.

[И]: Что насчет добычи ресурсов? Оно останется?

[ОБ]: Останется, однако количество ресурсов значительно уменьшено — теперь у нас всего два вида. Также мы отказались от апгрейда зданий. Вместо этого на карте будут существовать здания разной мощности.

Олег, разглагольствуя очередную боковую коровку, выбравшую его руку в качестве аэродрома, неожиданно рассказывает историю из своей сту-



▲ Пристань на земле виталов. Рядом с пристанью — форт, в котором, судя по спецэффекту области перехвата, есть защитник. Герой-витал собирает напасть на защитника форта, чтобы завладеть пристанью и маяком виталов (справа), который увеличивает скорость движения по воде.



▲ Остров с пристанью. На нем расположен телепорт, который позволяет мгновенно перемещаться на большие расстояния. Его охраняет элементаль воздуха. Чуть ниже — "глоз", позволяющий видеть участок карты, который находится вне поля зрения героя. Зон активируется дистанционно с помощью специального объекта. В левом углу — маяк синтетов.



▲ Слева рядом с крепостью — маяк виталов и "глаз", ниже — фарт и пристань. Назначение разрушенного абелиска (справа), охраняемого авиакан, будет уточняться.



▲ Местный Калумб отправляется покорять анамальные участки планеты.

денческой жизни. А после этого выясняется, что вторая часть "Демииургов" ушла от привычной концепции HoMM намного дальше, чем первая. Впрочем, подробнее об этом — дальше по тексту.

О пользе одного воина в поле

Собственно, вторые "Демииури" будут не похожи ни на самих себя в первой инкарнации, ни на конкурентов. Старая добрая концепция, согласно которой на одном конце карты размещался замок игрока, являвшийся по совместительству заводом по производству героев, а на другом конце карты — аналогичная постройка противника, отправлена в отставку. "Замки, ресурсы, глобальные заклинания... главное — герой!" — справедливо рассудили в "Нивале". И наделили игрока собственным альтер-эго.

[ОБ]: Уничтожение замков больше не является главной целью игры, так как замки потеряли свою важность. Нет производства героев, зато есть постоянный главный герой. Если в какой-либо миссии и участвуют союзные герои, то только под управлением компьютера.

[АС]: Кстати, при этом теряет смысл и концепция глобальных заклинаний — это было прерогативой лорда, а не рядового героя.

[И]: И каким образом перенесение игрока в шкуру героя повлияет на игру?

[ОБ]: В отличие от всевидящего и всезнающего лорда, у героя мало источников информации. При этом добытые сведения вполне могут оказаться и неправильными. В игру вносится квестовый элемент — иногда для того, чтобы что-то узнать, игроку придется разгадывать загадки.

[И]: Как выглядят миссии, выполняемые нашим героем?

[ОБ]: Поскольку мы существенно изменили систему ресурсов и построек, то в миссиях теперь намного меньше бесполезной беготни. Соответственно, у игрока куда больше времени на то, чтобы заниматься основным героическим делом. Герой будет много путешествовать и исследовать окружающий мир, причем не всегда зная, кого он встретит в ближайшее время и чем его путешествие закончится.

Несколько изменится режим ходов. Если в первой части игрок мог совершить только одно действие за ход, то теперь за один ход мы можем совершить столько действий, на сколько хватит шагов.

[И]: А как изменится прокачка героя? Ведь за компанию мы, наверное, сможем прокачать героя намного сильнее, чем за миссию в первых "Демииургах"?

[ОБ]: Следует начать с того, что кампании у нас небольшие — в среднем по пять миссий. Это позволило растянуть прокачку таким образом, чтобы к концу кампании герой достигал того же уровня, который был максимальным в первой части игры.

[И]: А сама система прокачки героя осталась прежней?

[ОБ]: Естественно, были внесены некоторые изменения и дополнения, но в целом система осталась примерно такой же. Основные изменения игровой механики произошли несколько в другой области. Во-первых, появился своеобразный инвентарь, в котором герой сможет носить заклинания и заменять ими в промежутках между битвами заклинания в книге. Это позволит игроку экспериментировать с книгами заклинаний тогда, когда ему захочется.

[И]: Перейдем к вошей любимой части игры — боям. Какие изменения произошли в них?

[ОБ]: Прежде всего — увеличено количество заклинаний, причем будут как "бесцветные", доступные любой расе, так и "цветные", которыми сможет пользоваться только определенная раса. Диаманте, которая у нас "гибридный" герой, доступны разноцветные колоды, хотя и ей все цвета подвластны не с самого начала.

[АС]: Новые заклинания более сложны в использовании и комбинировании. Кроме того, можно будет комбинировать действие заклинаний с действием построек на глобальной карте.

[И]: Руны для заклинаний остались?

[ОБ]: У нас было достаточно много вариантов изменения системы заряда заклинаний рунами, и в результате мы остановились на следующем: каждое заклинание имеет определенное количество зарядов, которые расходуются в процессе боя и восстанавливаются при его завершении.

[И]: А как определяется максимальное количество зарядов?

[ОБ]: Скорее всего, отведем под это дело специальный навык в характеристике героя.

[И]: В онлайне игры обещался конструктор артефактов. Расскажите подробнее о принципах его работы.

[ОБ]: Идея требует дальнейшей проработки, но в первом приближении это выглядело так. Есть артефакт, до поры не заряженный. Он служит емкостью для некоей магической силы. Зарядить артефакт можно с помощью "рецептов", которые, по сути, представляют собой последовательность определенных действий. Их выполнение во время боя приводит к тому, что "волшебная палочка" получает заряд, обладающий определенным действием. При этом мы стараемся создавать рецепты так, чтобы игрок мог угадывать близстоящие рецепты. Условно говоря, если игрок продублирует какой-либо элемент рецепта, то это может привести к тому, что полученный заряд будет обладать в два раза большей мощностью.

[И]: Как игрок будет добывать рецепты?

[ОБ]: В процессе прохождения игры. Причем возможно, что сложные рецепты ему придется собирать по частям, выполняя определенные действия, разгадывая загадки.

[И]: Можно подобрать рецепт методом научного тыка?

[ОБ]: Теоретически возможно, но на практике очень маловероятно — большинство последовательностей очень сложны.

[И]: А обычные артефакты останутся? И будут ли они как-нибудь разграничены с "волшебными палочками"?

[ОБ]: Обычные артефакты останутся, но, скорее всего, они будут порядком ослаблены. Насчет разграничения — не факт. Скорее всего наоборот — "волшебной палочке" можно будет придавать свойства некоторых обычных артефактов.

Видно, что ниваловцы нащупали конек первой части — единки между героями, и теперь сосредотачивают игровой процесс именно вокруг них. Видно и то, что недостатки первой части также определены достаточно точно, и им успешно раз-

дают увольнительные. Претерпевает изменения глобальная карта, становясь все ближе к игроку. Удалена смотревшаяся инородным телом система глобальных заклинаний. Разрабатывается великолепно закрученный сюжет, способный заставить пройти игру как минимум два раза. Так что если и будут за что-то ругать "Демидургов 2", то явно не за скучность и монотонность.

Воля народа

Ниваловцы уделяют массу времени тому, чтобы тщательно изучить и проанализировать пожелания игроков. Я решил поинтересоваться результатами этой работы.

[ОБ]: В свое время мы провели очень большое исследование отзывов — как от прессы, так и от пользователей — и получили очень интересный результат. Оказалось, что наши собственные представления о том, что в игре надо поменять, прокритически стопроцентно совпадают с пунктами wish-листа.

Кстати, многие из упомянутых выше нововведений были предложены именно игроками. С самыми активными из них ниваловцы работали персонально.

[И]: Продолжим разговор об изменениях. Как поживает графическая часть игры?

[ОБ]: В связи с тем, что во вторых "Демидургах" все карты объединены в единый мир, в движок пришлось внести изменения и добавить графику, позволяющую более реалистично отображать ландшафт и перемещения по нему.

[И]: Как изменится мультиплеер?

[ОБ]: Мы решили отказаться от тяжеловесного и не очень популярного стратегического мультиплеера, сосредоточившись на тактических поединках героев. Обсуждается несколько новых режимов дуэли, но пока ничего конкретного про них сказать нельзя. Будет поддерживаться рейтинговая система на сервере. Кроме того, мы собираемся ввести возможность записи дуэльных поединков, причем — с комментариями. Это позволит игрокам делиться опытом друг с другом.

[И]: А обещанный конструктор миссий? Как он будет действовать?

[ОБ]: Будет возможность создавать свои миссии — распределяя по карте постройки и монстров, для которых можно писать скрипты и определять состав колов. А вот конструктора заклинаний и новых монстров не будет — их реализация потребовала бы внесения очень серьезных изменений в искусственный интеллект.

Услышав, что с помощью редактора планируется создавать только отдельные миссии, но не кампании, я начинаю энергично доказывать ниваловцам, что лучше подобную возможность все-таки ввести, чтобы сделать интерес пользователей к игре более "долгоиграющим". Обещают подумать, если будет время...

■ ■ ■

Со времени разговора проходит тридцать минут и один обед в ниваловской столовой. Осталось всего две невыполненные задачи: сделать фотографии и сделать выводы.

Взглянув на команду разработчиков, которые с неохотой, бурча что-то себе под нос, отрывают руки от клавиатур и мышек и поднимаются со своих рабочих мест, дает основания думать, что игру они сделают к установленному сроку (конец марта 2003 года).

Взгляд на неугомонного Олега Белайчука, который собирается узурпировать прогуливающуюся по улице собаку для предстоящей фотосъемки, аргументируя это тем, что она вполне сойдет за синтета, приводит к выводу, что игра несомненно будет удачной. Говорить о потенциальном хите пока рановато, но... чем "Нивал" не шутит?

Последний, прощальный, взгляд на офис "Нивала" вызывает воспоминание о взятом с ниваловцев обещании предоставить бета-версию сразу же, как только она выйдет.

Вывод напрашивается сам собой — "Демидурги 2" еще не раз появятся на наших страницах. ■



Один из эскизов для новых "бесцветных" созданий. Это будут антропоморфные существа в "этническом" стиле с пустотелыми головами-масками животных, светящимися изнутри (жуть!).



Художники, дизайнеры, программисты и один PR-менеджер... А вместе они — команда вторых "Демидургов".



Псмит (psmith@gfns.net)

Snowball + Paradox = КРЕСТОНОСЦЫ

Революция в мире стратегий как продукт коллективного разума

В прошлом номере нам довелось поговорить о "ролевых стратегиях": Age of Wonders II и Neverwinter Nights. При этом под ролевой стратегией мы понимали стратегическую игру с ролевой тактикой боя.

Сегодня речь пойдет о другом проекте, еще не достигшем прилавков наших магазинов. Его создатели тоже именуют его ролевой стратегией, но вкладывают в эти слова совсем иной смысл.

Честь имею представить...

Совместный проект отечественных и зарубежных разработчиков — штука сома по себе настолько дикий, что не может не привлечь внимания журналиста. Вы можете назвать еще хотя бы один? А если российский партнер — достословный Snowball, а западный — прославившаяся neo-обыкновенной стратегией Europa Universalis компания Paradox Entertainment?

Я очень люблю Europa Universalis, в коковой любви не раз изъяснялся на страницах журнала. Поэтому неудивительно, что, готовясь задавать вопросы авторам будущей игры — дизайнеру Борису Пузичкому, продюсеру Сергею Климову и бренд-менеджеру Дине Рябенковой — я ожидал, что речь пойдет о продолжении этой замечательной игры. Это было бы только логично: неожиданно интеллекту-

альную, хотя и неброскую внешне, стратегию во всем мире оценили весьма высоко, и это для многих оказалось сенсацией. Большинство разработчиков удовлетворяется этим и продолжает разрабатывать свою золотую шахту.

Но...

В первые же минуты стало ясно: "Крестоносцы" задуманы вовсе не как продолжение успешного проекта. Конечно, развитие идей "Европы" тоже золотировано, и в рамках того же альянса "Сноубол-Парадокс". Этот проект будет называться "Империя", но он лока даже не объявлен официально.

"Крестоносцы" — наш эксперимент по созданию глобальной ролевой стратегии, без ложной скромности — первой в своем роде. Ключевое отличие "Крестоносцев" от прочих широкоизвестных стратегий заключается в том, что основной акцент переносится с государства на персонажей, но индивидуальные личности — королей, герцогов и графов."

Взгляд на средневековье через призму личности

Итак, отличие предполагаемого жанра — в индивидуальности командиров и правителей. Конечно, у авторов есть полное право называть этот поджанр ролевой стратегией. Наверное, для этого даже больше оснований, чем в случае Neverwinter Nights. Однако, раз уж мы заняли это словосочетание для игр с ролевой тактикой боя, я воспользуюсь своим журналистским правом найти для "Крестоносцев" другое обозначение.

Предлагаю назвать возрождающийся жанр сим-стратегией.

Понятно, откуда родом такое название. Звездный проект The Sims сильно изменил взгляды об-



Офис в Стокгольме. Фредрик, Йохан, Штефан, Патрик Дик и Йонас в компании с Сергеем Климовым (в центре, заразительно смеется) — как видите, специально для "Игромании"!

щественности на компьютерные игры. Однако из его успеха можно сделать целый ряд выводов.

И вот один из них: компьютерные технологии уже достаточно созрели, чтобы довольно правдоподобно моделировать обыденную жизнь человека. Под управлением сим-алгоритма компьютерный герой действует так, словно обладает не только простейшими интересами, но и некоторыми вкусами, пристрастиями и так далее.

Конечно, это всего лишь модель, и притом довольно-таки грубая. Однако из истории программирования нам известно, что имитировать человека так, чтобы наблюдатель не сразу отличал робота от живого, не так уж сложно: знаменитая программа "Элиза", самым элементарным образом поддерживая разговор, действительно вводила некоторых собеседников в заблуждение. Это при тривиальнейшем алгоритме повторения сказанных ей фраз с небольшими дополнениями и вариациями.

Однако все, что не сомом деле нужно игроку — это не видеть нитей, приводящих куклу в действие.

Если игрок не понимает, как функционирует компьютерный разум, поверить оказывается легко. Лишь бы существо вело себя внешне разумно и при этом индивидуально.

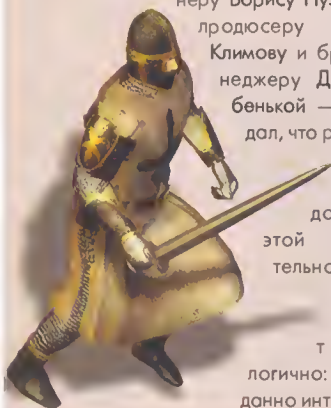
Но если вы думаете, что "Крестоносцы" — всего лишь вариация на тему The Sims, то вы жестоко ошибаетесь. Одним из тем же инструментом можно создать множество различных изделий, ничем друг на друга не похожих.

Многие разработчики, воспользовавшись сим-моделью, сделали свои "тамагочи", вроде амбициозного Black & White. Другие же подумали вот о чем: если можно изобразить одного человека, можно собрать из них и целое общество.

Первой ласточкой был Tropico. Второй грозит стать Republic: The Revolution.

В компьютерных играх новое изобретение поначалу становится основой отдельной игры. Потом его начинают усиливать. А еще через некоторое время его добавляют к старой основе.

Вот это-то и грозит стать Slowball и Paradox.



Теперь наши компьютерные личности возглавят палки, феоды и епархии. А нам надлежит добиваться своих целей, памятуя о том, что под командой — не безликие и безынициативные автоматы, а живые люди, у которых может быть собственное мнение о происходящем. И свои устремления, которые они — страшно подумать! — ставят выше наших.

Как вам понравится труд правителя, главная задача которого — в подборе и воспитании подвоящих людей на ключевые посты?

Как говорили многие полководцы и государственные мужи, самое сложное в их деле — не составить выигрышный план, но добиться, чтобы их распоряжения были выполнены. Трус не доведет дело до конца, отчаянный храбрец сделает больше, чем требовалось, и зря погубит своих салдат. Глупец не поймет приказ, умник правятив инициативу (может, необходимую, а может, и вредную — это смотря на какой должности он находится).

Пути к вершине

Цель "Крестоносцев" заключается в том, чтобы добиться наивысшего престижа и благочестия. Именно так. Не земель и не разгрома врагов.

И по сегодняшний день тот, у кого больше денег, необязательно имеет лучшие шансы, скажем, в президентской гонке. А в средние века мнение о человеке сплошь и рядом значила больше, чем "реальные" ресурсы, находившиеся в его распоряжении.

Ну а мнение определялось не только солдатами, титулами и деньгами. На него может повлиять что угодно. Строительство часовни, лихое выступление на рыцарском турнире...

Стоп! А не клон ли Tropico перед нами?

Нет. Хотя многие идеи и напоминают об этой своеобразной игре. Вот как описывают возможные действия игрока сами авторы:

"Сегодня вы с соседом смеетесь над кардиналом, а завтра он чудом избегает смерти на охоте и, потрясенный до глубины души, начинает стовить свечи в церкви. А потом вспоминает про воши шутки и посылает кому надо что надо. И кто надо приходит с чем надо под стены вашего замка."

Если честно, я пока что с трудом представляю, как можно в рамках компьютерной игры посмеяться с соседом над кардиналом. Но искренне надеюсь узнать — на выходе "Крестоносцев".

Однако обратите внимание на принципиальное отличие от

Tropico. Там вы как бы вознесены над происходящими событиями, вершите судьбы людские. И, хотя электорат может взбунтоваться или просто не избрать вас, вы все равно вне его.

Здесь же ваш персонаж — практически на равных правах с другими. Вы действуете не извне, а изнутри.

Правда, если честно, вы играете не совсем за персонажа. Скорее — за правящую династию. Ведь игра вбирает в себя — если по максимуму — целых 387 лет, с 1066 года, который считается завершением эпохи викингов, до Жанны д'Арк — 1453 года.

Кстати, это означает, что важное значение приобретает фигура наследника престола, человека, который сменит ваше альтер эго на пасту (и за которого вы будете играть в дальнейшем). А потомков, между прочим, не выбирают. Если вы — не византиец: в Римской Империи самым обычным делом считалось отречение от бестолкового сыночка и усыновление безродного, но талантливого падданного. Но у Византии — свои законы: хитроумные греки плевать хотели на древность династии, и не так уж много манархов получало свой трон по наследству. Как вы думаете, к чему я это? Да к тому, что и в игре, если вы выберете константинопольский трон, вы тоже будете вольны пренебрегать такими условностями. А если нет — придется обходиться теми наследниками, которые есть. Что выросло — то выросло.

Из этого примера ясно, насколько многообразной может быть игра. Проблемы французского манарха мала пахажи на трудности халифа мусульман, русского князя, венецианского дожа или гроссмейстера ордена госпитальеров. И все эти роли представлены в игре. На территории, простирающейся между Уральскими горами и Атлантикой, включая Персию, Аравию и даже северную Африку, живет много племен, и управляют они по-разному.

Но что же все-таки такое этот самый "престиж", добиться которого стала главной целью игры?

"В средние века богатство не была престижным", — считают разработчики. — "Возможно не то, сколько у тебя мельниц — о то, как ты тротишь доходы от них. Дух "Крестоносцев" — это дух времени, когда до 25% годового дохода Фронции уходило на содержание королевского двора. Зобудьте про стяжательство — отправьтесь в поход и покройте себя неуязвостью словой!"



Большая тройка решает судьбу "Крестоносцев". Слева направо: главпрограммист Сергей Рожков, арт-директор Юлия Николаева и исторический, прямо скажем, консультант — Владимир Булатов.

Впрочем, по их словам, путь "верности и щедрости" — вовсе не единственный возможный. Интригами тоже можно добиться желаемого. И силой: не зря Наполеон считал, что "Бог — на стороне больших батальонов". И вообще, престиж ведь определяется мнением не ангелов небесных, а окрестного люда, в первую очередь — сенаторов, у которых хватает собственных слабостей и пристрастий.

Искусство завоевывать друзей

В "Крестоносцах" дипломатия играет не вполне обычную роль. Как явствует из уже сказанного, ваши взаимоотношения с соседями — не просто средства для достижения цели, а в некотором роде и есть сама цель.

В конечном счете отношение каждого конкретного персонажа к вам складывается из разных параметров: насколько он вас уважает, одобряет, баится. И поэтому мнение двух сенаторов друг о друге не обязано быть симметричным (как заведено в большинстве стратегий). "Благочестивый герцог может брызгать слюной от возмущения при виде чрезмерно охочего до прекрасного поло графа, однако граф этот вряд ли хоть плечом поведет в ответ — ему и так времени не хватает выпастись как следует!"

Другими словами, у каждого героя есть масса личных пристрастий, и при их совпадении весьма вероятно искренняя дружба и союз, а при резком расхождении — вражда. Хотя и о выгоде своей феодальности тоже не забывают. Если сосед — милейший человек, но располагает хорошей землицей... почему бы не прибрать к рукам то, что плохо лежит?

Характеристик у персонажа обещана целых четырнадцать.



Серьезное выражение лица Владимира Булатова дает понять, что историческим багам и глюкам никак не папаст в ряды "Крестанасцев"!

Среди них, например, тщеславность, благоразумие, мстительность... И все эти черты еще и меняются со временем, в зависимости от обстоятельств и окружения. Например, своему наследнику вы можете дать различное образование, и кому-то оно пойдет на пользу, а кому-то — совсем наоборот.

В стремлении найти общий язык с прочими властителями не забывайте, что они смертны. Я не в том смысле, что "нет человека — нет проблемы". Я хочу сказать, что наследник может придерживаться о вас совсем другого мнения, нежели его папаша. И после того, как тот преставится — на войне

пи, во время эпидемии Черной Смерти или просто от дряхлости — папистика государства мажет претерпеть самые серьезные изменения.

Чтобы пользоваться поддержкой окружающих, вовсе не обязательно, кстати, всемерно им угаждать. Можно и показать зубы. Если вас станут бояться — это тоже признание. Хотя, ежели ваша твердая рука на миг ослабнет, не преминут вцепиться...

Военные победы отнюдь не упрощают дальнейшую жизнь. «Ведь», — поясняют в Snowball, — «чем больше у вас провинций — тем больше графов, катарие, по идее, должны заниматься приумножением вашего богатства, а не деле — воруют, пьют и выношивают измену». Тем больше вассалов в любой момент может сговориться с соседним монархом, поднять бунт или иным способом вам досадить. Да еще не забудьте о том, что телеграфа с телефоном пока что не придумали, а значит, распоряжения сюзерена доставляет обычный гонец верхом на четвероногой животинке. Стапо быть, чем обширнее ваши впадения, тем больше времени уйдет на исполнение любого приказа: когда еще все дальние закупки об августейшей воле известят!

История и жизнь

Авторы клянутся, что ситуация на момент начала игры будет смоделирована в точности, до мелочей (хм. Кто бы ее еще знал до мелочей!..), а дапше возможно многое. Но обращаться с историей все равно предполагается бережно и внимательно.

В те времена очень многое определялось религией; все ее ветви, процветавшие на моделируемой территории, обещают воспроизвести в подробностях. Включая многочисленные ереси и бунты, сложные взаимодействия пап и патриархов, раскопы...



Есть в игре и некий научно-технологический прогресс. Те, кто искренне верит, будто в средние века ничего нового не придумали и процветало сплошное мракобесие, могут посмеяться над этим. Но, между прочим, совершенно напрасно.

При этом прогресс завязан в основном на внутреннюю политику. Кстати, тут есть и еще одна специфика времени: в средние века мапо изобрести что-то новое, нада еще и распространить идею, и это, вероятно, даже сложнее, чем просто создать навинку. Отыгрываемый период, между прочим, славен появлением университетов, развитием цехов и других городских структур...

Слишком интенсивно погружать нос в средневековую экономику никто не собирается. Лорд не дапжен самолично заботиться о страительстве конюшни. Цитируя авторов игры: «Ноше дело — ваевоть, собирать и тротить. Если плохо собирается — лучше воевоть. Если слишком хорошо тротится — тоже. Ну и, канечно, крутить интриги, зоключоть и ломоть союзы...»

Что до войны, то руководства сопдотами на поле боя нам не обещают. Действо будет ближе к аскетичной схеме Europa Universolis: войска выведены, дапнейшее — депо генералов. Правда, родов войск ожидается не три, как там, а цепых семь. И даже сам



Видите скетчи, использованные в оформлении статьи? Так ват — вы их видите благодаря Михаилу Колбасникову aka "худажник по персонажам".

военачальник будет представлен как боевая единица. Так что легендарная рыцарская мощь Ричарда Львиное Сердце тоже окажется востребована.

Спрессованное время

И что, игра впрямь будет такой замечательной?

Конечно, сейчас говорить об этом рана. Но некоторые предпо-



ложения сдепоть можно. В том числе и указать на вероятные проблемы в этом, бесспорно, блистательном проекте.

Нет, это не будет графика, как в Europa Universolis. Наши соотечественники не собираются ограничивать себя нехитрым визуальным решением предыдущей игры своих зарубежных партнеров. Нам обещают пиршество красок, флаги, гербы, паты и прочие атрибуты средневековья. Полупрозрачность, спаживание, эффекты... Тут, сами понимаете, пучше один раз посмотреть, чем сто раз услышать. Однако нет никаких оснований считать, будто Snowball Interactive не справится с поставленной задачей.

Гараздо больше я опасаясь другой проблемы, тоже в полной мере выраженной в «Европе». В недавней статье я назвал ее «черепаховой болезнью». Я имею в виду чрезмерную длительность каждой партии. Посудите сами: иг-

ровой период — 387 лет, в минуту реального времени праходит от 2 игровых недель до 8 месяцев. То есть нам обещают от 10 до 155 часов на одну игру. С одной стороны, это вроде бы непахом... но я не вижу здесь особенных причин пиковать. Хорошая стратегия, в отличие от квеста или ролевой игры, должна проходиться многократно. Иначе просто не оценить все богатство ее возможностей. Мне искренне жапь, что авторы игры считают длительность партии достоинством.

Впрочем, это беда большинства современных стратегий. Надеюсь, со временем пройдет и это. В любом случае, идея игры так великопепна, что вряд ли эта потенциальная проблема в состоянии всеерьез испортить дело. Подождем же репиза.

А ждать остапось, между прочим, совсем недолго. Обещают уже в канце года.

Я буду ждать. ■

NEW WORLD ORDER

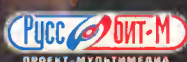


New World Order – Игра, которая бросает вызов Counter – Strike, Max Payne и Ghost Recon.

Неуловимый «Синдикат» – группа элитных наемников терроризма – поверг в страх все население Земли.

Ответный шаг международных служб – команда лучших из лучших спецназа "G.A.T.", получает санкции на любые действия с целью уничтожения «Синдиката».

"G.A.T." против «Синдиката» в борьбе за Новый Мировой Порядок.



©2002 «Руссобит Пабблишинг». ©2002 «Project Three Interactive».
Разработано TERMITE GAMES AB.
Локализовано компанией «Revolt Games».
Издатель «Руссобит Пабблишинг»
e-mail: office@ruesobit-m.ru, www.ruesobit-m.ru
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: eupport@ruesobit-m.ru, т: 212-27-90

Поколение iDoom

Рок-н-ролл мертв, а я еще нет...
Б. Гребенщиков

Воскрешение благородного старца, на чьих похоронах в 1996 году было вылитое не одно ведро словесных помоев о "конце эры спрайтов", "запрете" и "смерть вперед иогами" и "неправильной трехмерности", может удивить только человека, далекого от мира игр.

Первые признаки возрождения появились примерно в конце 2000 года, когда Джон Кармек официально признал то, что и так уже все знали: "Думу 3" — быть. Пока старая гвардия смахивала слезы умиления с ресниц на седые бороды, а молодежь вертелась под иогами с криками "что это, папа?", хорватские ребята из Croteam... Ну, дальше вы знаете: все очуилось счастливыми, иовички визжали от избытка чувств ие хуже безголовых комикадзе, о ветераны начали перемывать косточки — "что лучше: Serious Sam сейчас или Doom тогда?". Дебаты были долгими. Сравнивали геймплей, атмосферу, балаис ору-

жия, сингл, мультиплеер, сюжет. Логичный вывод — "лучше — Doom сейчас" — поразил многих. Большинство, с каким бы усердием оно ии чесало языки во здравие шедевра id Software, иикогда ие приходило в голову запускать на своем PIV 1.7GHz DOS-приложение с опасной для здоровья графикой 320x200.

Doom "сейчас" иикто особеино ие хотел. Да, фаиаты были. Были и люди, вроде как жившие о иеких самодельных омолаживающих средствах, помогающих растянуть безобразную картинку до 800x600 пикселей. Однако почти все, кто сталкивался с подобными программами, потом с ужасом вспоминали полосатые текстуры неба в потолочных щелях и ужасного вида стены, местами свернутые в замысловатые креиделя. Огромные послужные списки "фич" токих проектов только усиливали контраст.

Через тернии к звездам

Собственно, сомо история "рестовроции" Doom выпадит ие токой уж и безумиой. Все иочилось с желония портировать игру на новомодную операционную систему Windows'95. В Windows игра, конечно, шло и без портирования, но только как DOS-приложение. Первая лалытка околослось удочиой, ио от этого моло что изменилось. Розве что для смены упрвления и ностройки сетевой игры теперь ие иодо было зопускать отдельный ехе'шник.

Долгожданное увеличение разрешения (до 640x480 и выше) появилось только в Windows-версии Final Doom, вышедшей в 1996 году. Однако уже иесколько месяцев народ играл в "лалностью трехмерный" Quake, ломая лиссуары, бегол Duke Nukem 3D, появились лервые весточки о грядущих Unreal и Prey. До "железной революции" — чилсета Voodoo от 3dfx

Нельзя скозоть, что массы лылоли энтузиазмам. Одио — рисовать похобине текстуры из выкроек Playboy и улюрио конструировать wod-фойл Mojo kvortiro с мистроми Botyo и Momap, тусующимися около "секретки" ио кухие. И совершенно другое — создать новое прогормное ядро, ориентируясь на весьмо туманные (ио тот момент) возможности ускорителей и иовых API. Додолнительный сунбур виосило сомо id, обещае выкотить Quake II к Рождеству — "в лучших традициях Doom",

как они соми говорили тогда.

С выходом Quake II, SiN, Half-Life и прочих стало окончательно ясно, что для разработчиков думоподобный геймплей умер. Ностоло лоро для его скорейшей эксгумации и оживления.

Первопроходцев было море, но редко кто дотягивол до сотни ольфа-версии. Немиогчисленные "релизы" лачли са сталрацентной горостией вешали систему. Или иочиоили жоиглировоть полигоиоми с лервых кадров игры. Тем ие меиее прогресс шеп — медленно, но иеукротимо. Сомодепные "Думы" лерестали ладать, снасна "держали" сеть, ие слишком чосто розрожали очередной глюком и начали иоалпнаться весьма интересными допалителными функциями. Одио было ллохо: удочные находки лолодались редко, как олмозы в лесачнице. Соброть все в одном месте маг только человек, создоний для прорыво...

Jaakko. Особенности северной гениальности

На домашней странице Яокко Керянена (Jaakko "SkyJake" Keranen) перед нами открывается небольшая, ио достоточно люболытная биография.



▲ Эффект "гало", конечно, попса. Но Doom он преобразует фантастически.

Interactive — остоволось лолгода. Поэтому ио деле вся операция приведения стареющего хитов в божеский вид означало ие более чем растяжение картинки вдвое при весьма осторожном масштабировании иекоторых элементов. Но и этот миимимум резво "бегол" лишь ио "Hi-End"-системе того времени с сотым "Пентиумом".

Когда появился лервый ускоритель, было уже несколько лоздно: id Software официално откозилось от поддержки Doom, и вся тяжесть модернизации лало ио плечи любителей-программистов.



▲ Старые знакомые... Теперь из полигонов.

"Если я (Яакка — лрим. авт.) сейчас не на учебе, то я, вероятно, сию леред моим компьютером и лотихоньку прогорммирую или лишу новую лесноу с моей верной клавиатурой Cosio. Не будет сильным преувеличением скозоть, что я лолностью логлощен компьютерами. Это, видимо, оттого, что вырос вместе с ними. Прогорммирование стало моим главным хабби лосле тага, как я обноружил, кокие фонтостические вешчи скрываются в обыкновениом мануале для Commodore 64. Редоктируя лпримеры и кусочки прогормми на BASIC'e, я делол лервый шог в удивительный мир прогорммирования, мир, который я ие остовил и поине. С течением времени компьютеры вокруг меня становились все лучше: Commodore 64 смеил сичоло Amigo 500, о потом — сверхзвуковой IBM PC с Intel 80286. Вот были денечки! Вскоре лосле лереходо на PC я узил о языке прогорммирования под названием "Си", он стол моим любимым языком. Если лровильно помю, та уже в седьмом классе (трииодцотилетним) я нолчал баловаться прогорммированием на нем".

Не думайте, что нош гений одиобок...

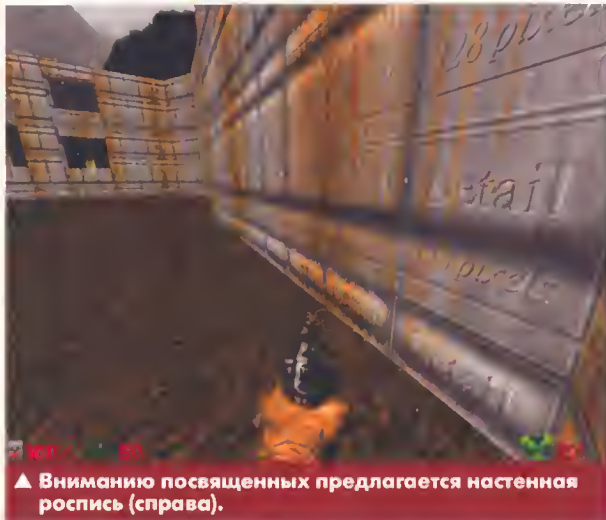
"Мие нровится острономия, ноучиоя фойотско и фэнтези, все иолпрвления музыки — от классической до обькнавейиой "лопсы", люблю лисоть, рисовать корондошом на бумаге и модепировать розное в 3D Studio".

Еще ио своей строичке Яокко рассказывает, что ему 21 год, он студент Палитехнического

Университета города Тампере, умалчивает о своей недавней службе в армии родной Финляндии и выносит в отдельный пункт дела всей жизни на данном зтопе — проект jDoom на движке собственного изготовления, Domsday.

jDoom. Без остановки на отдых

Первым выходом в свет проекта jDoom стала версия 0.80, выпущенная Яакка вскоре после "дембеля" в начале лета 2001 года. Эта была рядовая амализирующая "припарка" для стандартных думовских wad'ов с джентльменским набором — "высакле разрешения, папперка D3D



▲ Вниманию посвященных предлагается настенная роспись (справа).

и OpenGL, спецэффекты". Скаль-нибудь значительным была лишь невероятная для бета-версии устойчивость продукта и неожиданная гармоничная картинка. В версии 0.82, на катарую в июле 2001 года "падсело" половина России, все выглядело еще любазнейше.

Яакка тем временем продолжал работать ударными темпами, и впереди забрезжила надежда на финальный релиз.

Версия 1.0 падала нам давня желаемую папперку 3D-моделей в формате *.md2 (Quake2-engine) и множества незаметных на первый взгляд изменений и папалнений, каи, аднака, сильно улучшили игру в целом.

На этом обычно энтузиазм автора заканчивоется. Релиз есть, все работает, чувства самареализации удовлетворена. Что еще надо? Версии 1.01 не ждал практически никто. Карьянен выпустил ее папти гад назад, в начале асени 2001 года.

3D-модель аружия в руках, объемный звук через EAX и A3D, папперка внешних музыкальных файлов в самых папулярных форматах, совместимость со скраллерам мышек, масса ачередных мелких улучшений — бег новых версий, никак не желая астанавливаются, к этому моменту перешагнул рубеж 1.12 (и 1.5.5 для самого движка Domsday). К Керьянену начали падыгиваться единомышленники.

Одним из них стал 27-летний москвич Cheb, создатель chebpak'a — сборника трехмерных моделей для jDoom. Я связался с ним и папперил ответить на несколько вопросов для нашего журнала.

Cheb: у jDoom весьма неплохое будущее

"Игромания" [И]: Сабирая материалы, так и не смог найти твоего реального имени: только Cheb. Если не трудна — представься.

Cheb: Мажна и представиться. На тогдо зачем, спрашивается, я вообще затеял всю историю со своим инкагнито, нопускал туману...

Пусть лучше я буду Cheb'ам и дальше.

[И]: О'кей. Тагда первый вапрос: скара ли будут гатавы новые модели для jDoom 1.12+ (совместимость старых моделей распространяется только до версии 1.11)?

Cheb: Модели как таковые уже гатавы, асталась лишь написать скрипты для их папперения к ядру. 70% работы я сделал — эта манстры. Осталось написать скрипты для экранного аружия и статических объектов, что значительно праше. На эта уже будет зависеть не ат меня: паявились некоторые неотлажные дела, и все лимиты времени исчерпаны аканчательно.

Я планирую папнастью свернуть свою деятельность до июля; совершенствованием моделей и выпуском полной версии KM2 будут заниматься другие люди. Блога, у меня, кажется, паявились преемники.

[И]: Многие игроки писали а несколько странной модели двуствалки. Она похожа на некий фаллический символ...

Cheb: Кстати, ее делал не я. И вааобще, па большау счету, мой вклад не ток уж велик — больше паловины моделей осталось в наследств ат Эдмундо Бардо (известный "вальный" 3D-моделлер), в там числе и ружья. В настоящее время я паппериваю контакт с еще одним энтузиастом (кстати, нашим саатеественником), катарый решил приложить усилия именно к совершенствованию экранного аружия. Он хараша умеет работать с 3D-графикай, и я думаю, кагда он асвоится с чертавай уймай jDoom'авских танкастей, всех поклонников игры будет ждать приятный сюрприз.

можно скачать все версии программ и разнообразные патчи.

<http://www.zDoom.nm.ru/exe> — один из многочисленных сайтов, где можно найти оригинальные версии Doom и Doom 2. Без wad-файлов оригинала, сами понимаете, jDoom бесполезен. А установку весьма проста: в директорию с оригинальными файлами вы инсталлируете jDoom.

Ну о то часть разумного населения Земли, которая покупает наш журнал с компакт-диск, может смело засовывать его в дисковод

[И]: Какие нашествия ждут нас в будущих chebpak'ax?

Cheb: Ва-первых, новый высококачественный кокадеман, катарый так и застрял чуть-чуть непаделонным (и эта точно уже до июля). Ва-вторых, папнастью переделонный барон/рыцарь ада, но катарого сейчас балына сматреть без слез (г, канечна, уллучил и эту модель, на эта — типичный тяп-ляп на каленке). А в целом же папти все модели будут даработаны. Сэтим, кстати, связана та, что будущие версии jDoom'a (с установленным chebpak'ам ватарого пакаления) папперуют для "гладкого" геймплея что-та, нападобие GeForce 1-2.

[И]: Почему все-таки именно jDoom вскалыхнул волну настальгии па этой игре? Ведь были же и VoVoom, Doom Legacy, ZDoomGL?

Cheb: Мне кажется, дела в там, что Яакка сделал упор не на уллучение геймплея, как в этих партах, а на визуальном качестве, на катарое праштые геймеры слетоются, как мотыльки на лампу... Талка папматрите, как элегантно Яакка решил проблему оригинального неба, катарого не хватает па вертикали: все предыдущие папытки раждали крайне неэстетичные результаты, враде небесной текстуры, груба растаунтай до зенита. А он прашта взял и скрыл верх неба в дымке. А может быть, jDoom прашта папавился очень вовремя — как раз в тот момент, кагда растущие возможности "железо", ноконее, сламоли жесткие рамки аграничений и папзволлили сделать Doom и трехмерным, и при этом не корявым.

Надеюсь, результаты моих скрамных усилий таже внесли свою лепту... Дело ведь не в там, что в мире мало талантливых художников па трех-



▲ Сзади меня источник красного света — на ствале шатгана видны его отблески.

мерной графике, дела в там, что никому не ахата была этим заниматься: все сидят и ждут, пока id Software выпустит Doom III. А ега не испальзуешь для праигрывония урвней ат старого "Дума" (и тысяч авторских урвней). Так что, надеюсь, у jDoom весьма неплохое будущее. ■

Для желающих немедленно приобщиться

www.jaakkok.pp.fi — домашняя страничка Яакко Керьянено.

<http://chebmster.narod.ru/> — домашняя страничка Cheb'а. Тут можно скачать chebpak'и, разнообразные патчи к ним, прочитать полную инструкцию по их установке.

<http://jDoom.newDoom.com/> — сайт проекта jDoom. Новости, информация, FAQ. Разумеется, раздел Download, где

и ставить все оттудо (хотя, конечно, "оригинальные версии Doom и Doom 2" вам придется роздобыть саомостоятельно; единственное, что мы можем себе папзволить — выложить shareware-версию Doom. Влрочем, что-бы оценить jDoom ло достоинству, хватит и ее. А вот чтобы нормально лоигроть — уже вряд ли). Мы же хотим выразить огромную благодарность Cheb'у, без помощи которого мы вряд ли бы сумели папнастью укомплектовать jDoom всем необходимым для комфортной игры.

В тисках сюжета

Станислав Шульга
shulga@i.com.ua

Бегство по дорогам, ведущим в тупик?

На прохождение Baldur's Gate II: Shadows of Amn у меня ушел почти месяц. Я заранее знал, что игра предстоит серьезная, но не думал, что настолько. Огромное — не побоюсь этого слова — количество побочных квестов. Возможность отыграть не только гудовой партии, но и ивильной...

Создавалось впечатление, что разработчики реализовали такой обещанный "нелинейный сюжет". Как бы не так. При более пристальном изучении от "нелинейности" не осталось и следа. Как и в первой части игры, прохождение определенных квестов оказалось обязательным для перехода к следующей главе. Роли NPC также были четко расписаны. Нелинейность оказалось зожото в тиски, зацементировано обязательными заданиями. А кокая же это нелинейность, если — по лрямой?!

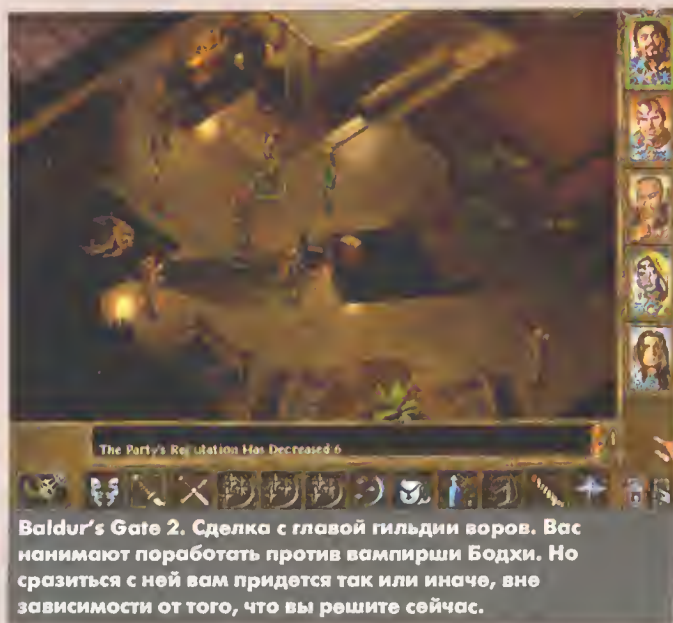
Игровые знают. Что бы вы ни делали, как бы ни пытались пройти игру, но Йошимо все равно оказывается предателем. С Бодхи все равно приходится драться. Ноличие Валигаро в партии необходимо для проникновения в планарную сферу.

Свобода действия. Но в рамках сюжета. А сюжет-то придумапи сценаристы. Игроку же суждено пережить определенную последовательность событий, отклоняться от которой долъше чьей-то задумки не позволено.

Невидимые — а иногда очень даже видимые и очевидные — тиски нелинейщины присутствуют практически во всех компьютерных играх. Это всегда плохо. Можно ли избавиться от линейности?

Сюжетные дрязги

Сюжет. Именно он — один из главных элементов, придающих игре логику. Сюжет структурирует игру. Он задает основную и промежуточные цели, которые нам необходимо достигнуть. Кто плохой, а кто хороший? Откуда ОНИ все пришли и как с ними бороться? Как помогать? Все это — зада-



Baldur's Gate 2. Сделка с главой гильдии воров. Вас нанимают поработать против вампириши Бодхи. Но сразиться с ней вам придется так или иначе, вне зависимости от того, что вы решите сейчас.

чи сюжета. Именно он ловествует о том времени, которое прошло без нашего участия, и тех последствиях, которые наступят, если мы не наведем порядок в мире игры. Но железобетонное сюжетостроение — поступки врагов и союзников. Сюжет объясняет, почему эти за нас, а эти — против.

И ни для кого не секрет, что многие игры — без качественной графики, без нормального управления — "цепляют" именно сюжетом. Игра становится книгой, и можно не только прочитать ее, но и принять участие в событиях, о которых идет речь. Яркий пример такой книги-игры — Planescape: Torment.

Сколько веревочка ни вейся...

И все же неоднократные попытки сделать сюжет нелинейным предпринимались и предпринимаются. Точнее, даже не сюжет пытаются сделать нелинейным, а вообще обойтись без заранее заготовленного сценария. Создать базис для развития сюжета под влиянием игрока. И вот почему. Заранее продуманный сюжет довлеет над

геймером. Вынуждая его делать то, чего игрок делать не хочет! В RTS всегда присутствует зодоние миссии, которое вы должны выполнить. В экшенах обязательно нужно уничтожить боссов и добраться до главного злыдня. В средствах игрок чаще всего не ограничен. Но результат обязательно должен быть таким, каким его задумали разработчики.

Именно сюжет является главным ограничителем свободы в игре. А если я не хочу спасти мир от очередного конца света (как попжжено по сюжету)? Не желаю бороться против большого плохого парня или толпы монстров, которые валят из соседнего измерения? Может, мне просто хочется отдохнуть, побродив по виртуальности и посмотрев на тамошные красоты.

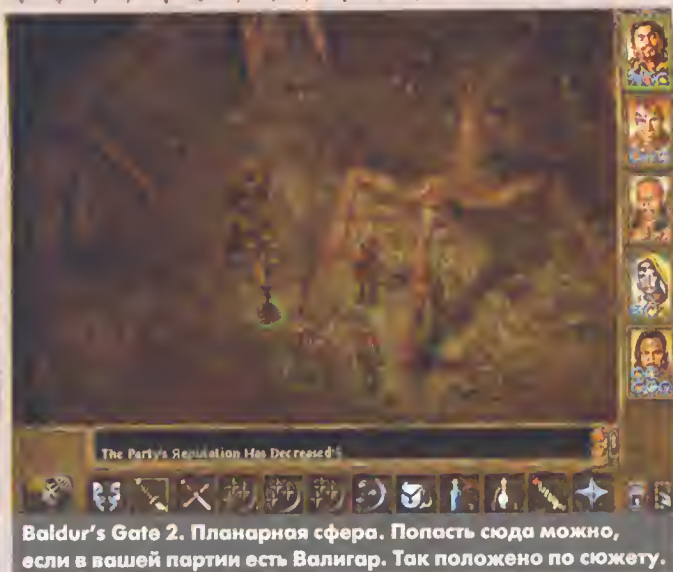
Один мой сослуживец является убежденным читером не потому, что ищет легких лутей, а потому что ему интересно просто посмотреть игровой мир, а не участвовать в вынужденной резне.

Финальная пастораль

Но вернемся к игровой концепции. Выполнив сюжетную сверхзадачу, мы получаем в награду финальный ролик, неизбежное "The End" и длинный ряд из фамилий разработчиков. Можно приступить к повторному прохождению игры. Но часто ли кто возвращается к пройденной игре? Да, в ролевке можно сгенерить нового персонажа и играть зоново. Тактика игры будет совсем другой. Но ходить придется по всем тем же протоптанным тропам, убивать уже убитых монстров, выполнять уже завершенные квесты и мучиться, мучиться дежо вю. "Мама, а вот наша булочка..."

В мире игры не получится остаться ток долго, как иногда хочется. Сюжет вытесняет игрока из игровой вселенной. Мы начинаем ждать сиквелов,





Baldur's Gate 2. Планарная сфера. Попасть сюда можно, если в вашей партии есть Валигар. Так положено по сюжету.

приквелов, модов... Чего угодно, где был бы новый сюжет. Сюжет ограничивает и "срок жизни" игры.

Попытки к бегству

Как я уже сказал, попытки отойти от линейности предпринимались. И некоторые даже удались. Во многих стратегиях существуют не только кампании — ряд миссий, объединенных единой логикой, — но и "свободная" игра. В том же *Capitalism II* можно немного поколдовать с настройками и после этого не беспокоиться о том, что там придумали разработчики, дабы пропустить нас на следующий уровень. Хочу — ботинки произвожу, хочу — акциями спекулирую. Никаких целей, новизонных свыше. Увы, подобное можно реализовать далеко не во всех жанрах. Одно дело — экономические игры, и совсем другое — например, CRPG и квесты.

Помните замечание, что полная свобода — это вовсе не нелинейный сюжет, а некий базис, на котором игрок сам развивает сценарий игры? Я ведь неспроста обратил на это ваше внимание. Нелинейный сюжет — это всего лишь фокус, которым разработчики убеждают нас в том, что в игре можно поступать как угодно.

Но как угодно поступать не получится. Просто, добравшись до очередного ключевого момента в сюжете, игрок получает право выбора. Выбрать, как правило, можно из двух-трех прямо противоположных вариантов. И вот уже все геймеры пищат от восторга — свобода, свобода!.. Если бы так. В жизни редко приходится выбирать из двух крайностей, всегда есть возможность обойтись промежуточным вариантом. Но не в игре! Вспомните хотя бы *Blade Runner* — игру, где нелинейный сюжет был

реализован со всей тщательностью. На каждый выпад сюжета игра предлагала игроку шесть-десять вариантов действий. Игру можно было пройти минимум пять раз и при этом не думать, что играешь в одно и то же. Даже концовки были разные, и финальные ролики различались.

No! Культовой игрой так и не стала. Просто "очень хорошая авенчюра".

Все дороги ведут в тупик

Попытки сделать сюжет нелинейным описанным выше способом — обречены на провал. Да, можно сделать сверхинтересную игру на основе подобного "ветвистого" сюжета. Кто бы спорил. Но если нужно добиться самостоятельно живущего мира, в котором нашлось бы место для игрока и где все не вращалось бы вокруг его персоны, то от концепции сюжета надо отходить. Изначально нужно делать игру БЕЗ СЮЖЕТА. Нужна самодостаточная система, которая могла бы существовать по обозначенным законам неограниченное время. По сути, нужна самодостаточная экологическая система. Это наиболее простой пример для понимания. Все ведь в десятом классе изучали экологию.

Ноги? Крылья? Главное — сюжет!

Более ста лет назад братья Люмьер показали публике знаменитое "Прибытие поезда". Так началась история кинематографа. Довольно долго (примерно до 20-х годов прошлого века) художественные ленты того времени продолжали традиции театра. Съёмки вписывались в одну точку, пространство съёмки было ограничено углом обзора камеры, актёры пользовались

техникой театра. Тематика тоже была не слишком оригинальной. Очень немногие фильмы того времени можно назвать произведениями искусства. Традиции театра и базарного балагона довольно долго преследовали кинематограф. "Самостоятельность" в кино появилась позже, когда режиссеры осознали наконец возможность, которую даёт кинотехнология. Камерой можно снять так, как ни на какой театральной сцене не поставишь. Можно резать плёнку и склеивать её куски. Так появился киномонтаж. Можно подвесить камеру над сценой, и зрители увидят актёров с непривычного ракурса. Так в кинематограф пришла ракурсная техника. Можно, наконец, снимать места, в которые сами зрители никогда не доберутся. Так родилось искусство съёмки за пределами кинопапильонов.

Кто-то говорил, что тот же монтаж убьёт кино. Время рассудило, кто был прав... Уяснив преимущество технологии, кинематографисты всего за 20 лет создали кинематограф, каким мы его знаем сейчас. Заметьте, за это время оборудование стало совершенней, но любой нынешний режиссер, даже со старой — пятидесятилетней давности — камерой сможет снять очень приличный фильм. С элементами монтажа, ракурсной съёмки и чудесными видами каких-нибудь Канарских островов.

Сценарий кино? Сценарий игры!

В кино и литературе сюжет обязателен. Это ось, на которую нанизываются события. Попробуйте представить себе фильм без сюжета?! Не получится. А все потому, что источник информации — для нас это чаще всего телевизор — не позволяет с ним взаимодействовать. Нет, можно, конечно,

швырнуть арбузную корку в напуганную рожу актёра на экране. Но изменится ли от этого сюжет фильма?.. Мы можем только пассивно смотреть.

Другое дело — компьютерные игры. Эти миры не являются неизменными. Они не статичны. Не тот носитель информации, не та технология. И уже совсем не тот уровень взаимодействия с пользователем. В какой-нибудь Quake не поиграешь, просто сидя на диване, почавкивая чипсами. Нужно кнопки нажимать, мышкой подвигать...

Но в осознании новой технологии разработчики игр находятся примерно на том же уровне, что и кинематографисты в начале двадцатого века. Первый класс, вторая четверть. Типичные детские черты — подражание взрослым и незнание собственных способностей. То, без чего вполне можно обойтись. И замечьте, подражают в основном именно кинематографу, который для разработчиков игр — отец и мать в одном флаконе. А ведь держаться за жесткий сюжет в компьютерной игре — почти то же, что снимать кинофильм с одной точки. Преимущества технологии, которая даёт возможность создавать интерактивные миры, не используются.

Калейдоскоп бессюжетности

Куда же развиваться игровой индустрии? Как избавиться от кпшескости? Мысль уже прозвучала. Надо полностью отказаться от фиксированного сюжета. Надо создать мир со своими правилами и обитателями, которые живут по строго определенным законам. Именно живут в мире игры настолько полно, насколько позволяет им их AI. Нельзя допускать, чтобы персонажи начинали дей-



Baldur's Gate 2. Spellbook, торьяма магов. Через несколько минут произойдет неизбежное: Йошимо предаст вас.

воват, только когда в поле их зрения появился главный герой игры.

Только такой подход позволит максимально расширить свободу выбора игрока. Можно выбрать, с кем дружить, с кем нет. Что купить, а что лучше продать... Разработчикам игр нужно ориентироваться не на "статичный" кинематограф, а на реальную жизнь, где отсутствие спланированного сюжета — реальность. Часто ли ваши планы на будущее реализуются? Даже если часто, то насколько точно?

Наша повседневная жизнь чаще всего "бессюжетная". Причем все попытки навязать жизни свой сценарий развития событий хоть и вносят в саму жизнь стабильность, но лишают нас счастья от удачи, сюрпризов, неожиданностей. Жизнь с заранее спланированным сюжетом лишена кросок. Это просто существование.

Что же касается игр, то уже немало воды в ступе перетолкли, пытаясь решить, хорошо это или плохо — приблизить игру к реальной жизни. Насколько будет интересно играть в такие игры? В недавно вышедшем *Morrowind: The Elder Scrolls III* разработчики как раз попытались создать подобную "свободную среду", где игроку не придется плестись по сюжету. Многим игра понравилась. Но многие посчитали ее занудной. И не та ли самая бессюжетность в этом виновата — еще вопрос! Насколько перспективно данное направление развития игровой индустрии, можно будет судить после выхода еще пары десятков подобных игр. Не раньше.

Веретено жизни

Можно поступить иначе. Не только создать самодостаточную среду, но и задать некий сюжет, который "пишется" в то время, когда геймер находится в игре.

Вы когда-нибудь видели калейдоскоп? Куча разноцветных кусочков стекла. Встряхиваем и каждый раз получаем новый рисунок. Игровая вселенная состоит из тысяч деталей — география и природа мира, население, история и многое, многое другое. Комбинируя эти составляющие, можно получать все новые узоры — новые цепи событий.

Движение в этом направлении уже началось. Редакторы карт и кампаний уже идут в комплекте с играми еще со времен *DOOM* и *Warcraft II*. Но все равно — в результате манипуляций с этими тулсетами на свет появляются моды со статичными линейными сюжетами. По-



Прекрасный новый мир. Полная свобода действий, и планов — громадьё.

тенциал технологии пока не используется в полной мере.

Сам себе демиург

Последний проект Bioware, *Neverwinter Nights*, является тем ледоколом, за которым вскорости, я думаю, поплывут многие проекты. Это первая игра, которая дает возможность *Dungeon Master* руководить собственным миром в режиме реального времени. Да, может быть, для настоящих ролевиков эта возможность не является чем-то новым. DM, зорюливающие настольной RPG, появились задолго до изобретения PC. Но для компьютерных игр это — шаг вперед. Впервые в игровом компьютерном мире действует не игрок, а руководитель игрового процесса, фигура, "надстоящая" над игровым миром. Мы выступаем в роли того, кто определяет правила, поведение монстров. Мы решаем, какие приключения ждут игроков за следующим поворотом. Пока еще трудно говорить, насколько удачно будет использоваться DM'ами эта возможность, но шаг в этом направлении сделан.

Куда дальше стонет развиваться эта ветвь эволюции? Возможно, она приведет нас к введению в игру элементов с искусственным интеллектом. Основной функцией этих AI будет обеспечение изменчивости игровой среды, они должны стать залогом ее неповторимой динамики. Согласно многим религиозным учениям древности, у Творца этого мира были помощники, демиурги, которые помогали создавать Вселен-

ную. Младшие божества, не такие могущественные, как Творец, но способные изменять мир намного сильнее, чем человек.

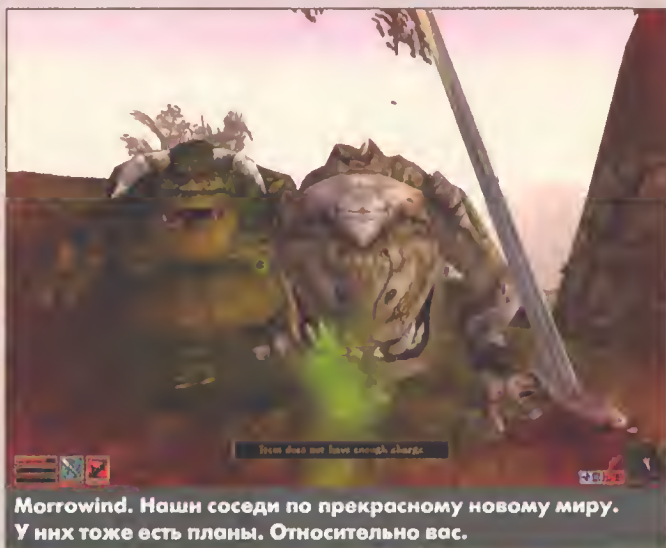
Описанный выше AI будет своеобразным демиургом игры, который знает все о механике и истории мира и кроит игровое пространство и время так, как ему захочется. Или — в зависимости от того, как вы себя ведете. Своеобразная реализация буддистской кармы.

Впрочем, возможны и другие варианты. Демиург может быть безразличен к вашему присутствию внутри мира, может быть благосклонен к вам, может занимать антагонистическую позицию. Выстроиваемая им последовательность событий может колебаться от "режима наибольшего благоприятствования" до жизни, наломанной первые полгода в доблестных вооруженных силах. В первом случае вы можете просто лобродить по миру и посмотреть на то, что там делается, а во втором — вас ждет что-то похожее на приключения Крутого Сэма.



Если же разработчики сподобятся снабдить такой AI еще и индивидуальным характером вкупе с эффектной внешностью, то подобные демиурги имеют все шансы стать культовыми персонажами. Именно они придут на смену туповатым героям релизов сегодняшнего дня.

Разработчики создают игровой мир, состоящий из сотен тысяч фрагментов. В комплекте поставки вместе с редактором уровней и прочими toolsets прилагается пара десятков демиургов мира игры. Каждый со своим неповторимым характером и умением делать вашу жизнь в игре насыщенной. Перемножьте это друг на друга. Какое количество вариантов нас ждет?.. Игра перестает быть похожей на прямую дорогу. Игро, которой управляет непредсказуемый демиург, становится неожиданной и полной событий, о которых нельзя будет прочитать в руководстве. Прохождение лодобной игры будет столь же уникальным, как и та реальная жизнь, которую мы живем прямо сейчас. ■



Morrowind. Наши соседи по прекрасному новому миру. У них тоже есть планы. Относительно вас.

FORGOTTEN REALMS
ICEWIND DALE™



A BALDUR'S GATE ENGINE ADVENTURE

Icwind Dale 2 — продолжение нашумевшей ролевой игры Icwind Dale, основанной на третьей редакции правил Dungeons & Dragons.

Действие игры разворачивается в северо-западной части мира Forgotten Realms, вокруг города Таргос, — одного из Десяти Городов региона Icwind Dale, спустя тридцать лет после событий, произошедших в первой части. Десяти Городам вновь угрожают коварные враги!

- Игра основана на 3-ей редакции правил Dungeons & Dragons
- Новые классы персонажей: Варвар, Маг, Монах
- Новые расы и специализация персонажей, каждая со своими уникальными особенностями
- Более 300 магических заклинаний, десятки новых видов монстров и сотни магических артефактов
- Новые портреты персонажей



Мы продолжим серию материалов, посвященных музыкальному софту. Почти два года издод мы рассказывали вам о самых популярных программах — mp3-плеерах. Много воды утекло с тех пор. Многие изменились. Мы вновь возвращаемся к этой теме, хотя в этот раз плееры будут не столько эстетическими. Речь пойдет о диджейских программах-сводилках. Штука это неинтересная, недором нождый старается приспособить к своему некийму приставочку DJ. До реальных действий, правда, редко доходит.

Принципов оппорторуто стоит не одну сотню условных единиц, о из бытовых приборов что-либо достойное соорудить не просто. Тут не помощь и приходит "сводилин". Главное их отличие от обыкновенных плееров — это возможность загрузки и воспроизведения двух фойлов одновременно. Для работы программы подходит даже самая простенькая звуковая карточка, хотя рекомендуется воткнуть в системник две звуковухи, для удобства сведения.

Любой из таких плееров позволяет изменять скорость воспроизведения трека (pitch). Можно синхронизировать обе композиции и обеспечить незаметный переход одной в другую. При наложении двух звуковых короточек можно даже использовать внешний микшер (хотя если у вас есть нормальный микшер, программно не нужно), тогда они в большинстве случаев во вторую звуковуху втыкаются наушники, через которые контролируется сведение треков, а через первую короточку на основные колонки пускается уже чистый микс.

Минимальным вариантом является самый обыкновенный Winamp, запущенный в двух экземплярах, плюс плагин, позволяющий изменять pitch. Но это неудобно, неэстетично, неинтересно и непрактично. Специальных диджейских плееров существует великое множество, в этой статье мы рассмотрим наиболее многофункциональные и удобные из них.

Disco Soft

Разработчик: Solis Labs
Размер: 5.2 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.discosoft.com

Еще один представитель партии "Все в одном". Помимо стандартных функций изменения скорости и громкости треков, содержит в себе встроенный CD Ripper (для перевода cda-треков в файлы) и так называемую Jingle Machine — простенький семплер, позволяющий вставлять в микс wav-файлы. Поддерживает mp3, wav, cda и mid, работает со



PC DJ

Разработчик: Visio Sonic
Размер: 2.5 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.visiosonic.com



звуковыми коротками количеством до трех. В отличие от конкурентов, записывает микс не

ЦИФРОВЫЕ ВЕРТУШКИ



Илья Викторов

ilove@igromania.ru

Иллюстрации:

Александра Евдокимова

real_maze@mail.ru

Средняя по всем параметрам программа. Несмотря на громкие заявления разработчиков, выглядит довольно неказисто, отличается неудобным управлением и кучей рекламы в демо-версии: раздражает невероятно. Поддерживает кучу форматов (AVI, ASF, ASX, MLV, MP3, MPA, MPE, MOV, QT, RMI, WAV, WMA, WAV), работает с двумя звуковыми картами, автоматически конфигурируется при запуске, определяет установленное железо и лятается под него настроиться (однако с SB Live 5.1 работот категорически отказалась, а вот на AWE64 работала замечательно). Управление осуществляется как при помощи мышки, так и с клавиатуры. Очень порадовала возможность немедленного запуска трека без каких-либо задержек, иногда это бывает очень важно.

Рейтинг "Мании": ●●●●●

в wav, а сразу в mp3, что избавляет пользователя от необходимости последующего кодирования. Скорость трека определяет автоматически, умеет самостоятельно сводить треки, но делает это криво, в отличие от великого и могучего "Трактора". При загрузке музыкального компакт-диска соединяется с сетевой базой данных и выкачивает оттуда названия треков. Помимо стандартного эквалайзера, имеются эффекты типа Phaser и Flanger, при наличии карточки с поддержкой EAX позволяет работать с трехмерным позиционированием звука.

Рейтинг "Мании": ●●●●●

BPM Studio

Разработчик: Alca Tech
Размер: 3 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.bpmstudio.com

Одна из самых навороченных и в то же время неудобных программ в сегодняшнем обзоре. От обилия функций (в том числе и совершенно бесполезных) лонача-



лу владеешь в стулор, равно как и от не совсем лонятого управления. Поддерживает до шести звуковых карт одновременно (интересно, куда разработчики их предлагают втыкать?).

Программа позволяет изменять скорость трека без изменения тональности. Вместо того, чтобы банально замедлять или ускорять композицию, файл "рубится" на части, а регулировкой промежутков между этими частями регулируется скорость. Если в других плеерах вы тянете ручки pitch вверх или вниз, и звук "лывает", то в BPM Studio, кроме темпа, все остается по-прежнему. Однако этот способ годится только для изменения скорости в небольших пределах — при попытке сделать из 140 bpm 110 вы получите нечто невразумительно звучащее.

Рейтинг "Мании": ●●●●●

MJ Studio

Разработчик: D-Lusion Interactive Media
Размер: 2.5 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.d-lusion.com

Приятная во всех отношениях программа. Не отягощена ненужными функциями. Очень приятная с виду и удобная в использовании. Поддерживает mp3 и wav, а также стандартные винтажные плейлисты. Позволяет вручную останавливать/ускорять/замедлять трек и делать скретчи (возить виртуальную пластинку



туда-сюда для получения характерного звука). Ловит бит и автоматически определяет скорость трека. Делает это, к сожалению, не все-

гда правильно, скорость умеет автоматически подгонять, но ритм не синхронизирует (пожалуй, на это способен только великий "Трактор"). Может работать в тандеме с другими продуктами D-Lusion (синтезатором Rubber Duck и драм-машинкой Drum Station). Плюс ко всему два двухполосных эквалайзера, поддержка нескольких звуковых карт и возможность записи микса в wav-файл.

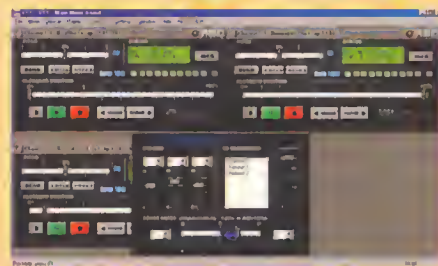
За регистрацию просят 39 у.е., незарегистрированная версия время от времени издаст неприятные звуки рекламного характера.

Рейтинг "Мании": ●●●●●

Virtual Turntables

Разработчик: Carrot Innovations
Размер: 3.7 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.carrotinnovations.com

Самая заслуженная программа в сегодняшнем обзоре. Увидела свет в далеком 1997 году. По тем временам считалась пущей (из-за отсутствия конкурентов), однако сейчас



практически ни на что не годится, так как не обновлялась очень давно. Минимум возмож-

ностей, унылый windows-интерфейс с кучей окон, правда, в последней версии имеется поддержка скинов, только вот самих скинов нет. Ничего не умеет, кроме как изменять скорость и громкость треков. Даже скорость приходится считать вручную — запускать счетчик и добить по кнопке, стараясь попасть в ритм. Незарегистрированная версия работает только 15 минут, после чего нагло отключается.

Рейтинг "Монии": ●●●●●

Native Instruments Traktor

Из всех рассмотренных нами программ он обладает самым удобным интерфейсом. Даже при таком обилии функций запутаться в управлении невозможно. Все под рукой, кнопки и ползунки моментально реагируют на нажатия, ничего не тормозит и не глючит. Трек изображается в виде волны, кроме того, отображается время, оставшееся до конца трека, и его текущая скорость. Количество настроек весьма велико — от цветовой гаммы до скорости реагирования кнопок. Программа поддерживает одну или две звуковых карты, плюс трехмерный звук.

Одной из отличительных черт утилиты является автоматическая синхронизация треков — при более-менее выраженном ритме достаточно нажать кнопку AutoSync, и программа сама определит скорость треков и подгонит ритм, в результате чего, имея даже минималь-

ные навыки, можно получить практически идеальное сведение. Поддерживает форматы mp3, wav и cda. Позволяет изменять скорость трека в диапазоне от -35 до +35%. Плееры имеют трехполосные эквалайзеры и высокочастотный/низкочастотный фильтр. В наличии функции Mark и Cue для установки меток и, соответственно, проигрывания трека с того места, где установлена метка. Все это великолепие дополняет встроенный семплер с кучей настроек и встроенный же рекордер для записи вашего микса в wav-файл. Управление программой осуществляется как при помощи мышки, так и с клавиатуры, для чего существует множество "горячих клавиш".

Помимо обычной версии, имеется также Traktor Studio с еще большим количеством функций (и стоящий в три раза дороже).

Рейтинг "Мании": ●●●●●

Tactile 12000

Разработчик: Tactile Pictures
Размер: 3.5 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
<http://tactile12000.sourceforge.net>

Совершенно несерьезный продукт. Программа предназначена скорее для развлечения, нежели для реальной работы. Судите сами: минимум функций (только изменение скорости и громкости плюс некое подобие эквалайзера), псевдотрехмерный интерфейс с парой-тройкой незамысловатых визуальных эффектов на основе технологии Quick Time, крайне неудобное управление, некоторая глюковатость (иногда без предупреждения отрубает звук или вообще "выполняет недопустимую операцию"). Единственный плюс — условная бесплатность, точнее, отсутствие ограничений в демо-версии.

Рейтинг "Мании": ●●●●●

Всем и каждому могу порекомендовать Native Instrument Traktor, с которого мы и начали обзор — новичков он порадует удобным интуитивно понятным управлением и возможностью автоматической синхронизации треков, а профессионала удивит обилием возможностей. Реальной альтернативой "Трактору" может послужить MJ Studio — отличный интерфейс, отсутствие бесполезных функций и уверенная работа даже на слабых системах. Кухонные комбайны Disco Soft и BPM Studio многим (но не всем!) понравятся, хотя и могут отпугнуть начинающих своей монструозной внешностью и кучей кнопок, ручек и дисплеев. Престарелая Virtual Turntables, увы, свое отжила и требует модернизации, а текущая версия не выдерживает никакой конкуренции, равно как самоиграйки Tactile 12000 и PCDJ. ■



На компакте

Демо-версии программ
MJ Studio, Tactile 12000,
BPM Studio и Traktor.

НОВОСТИ

Quake III Arena



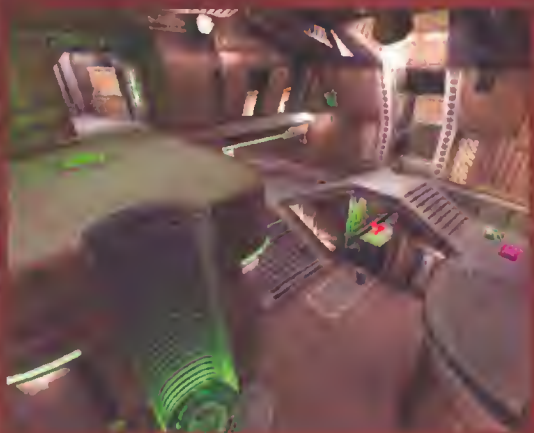
www.planetquake.com/hydrostatic

Чего только не придумают фанаты Quake 3! Стратегию из своей любимой игры уже делали (кто не в курсе, вперед на www.planetquake.com/artofwar). А вот Total Conversion в жанре RPG что-то никак. Но добровольцы все же есть. Скажем, по указанию чуть выше ссылке обитает команда авторов модификации Hydrostatic Quake. Предназначенный для одиночной игры, этот мод наделяет игрока различными RPG-параметрами и атрибутами. Сила атаки оружия теперь зависит от навыка владения им. А этот самый навык прокачивается так же, как и в любой ролевой игре — за счет опыта, полученного в схватках с ботами.



www.planetquake.com/gods

А вот еще одна модификация, авторы которой неравнодушны к всяким RPG-элементам. В Gods of War игроки смогут... колдовать! Представьте себе — астаившись, помахан руками, прошептал несколько слов, и нате вам — рейлган!



www.q-fraggel.de

Немецкий мэпмейкер Q-Fraggel выложил на суд общественности свое очередное творение. Карта Swiss Cheese Trickster (qfraggle3) сразу же получила самые лестные отзывы от www.iceterminal.com. Единственный недостаток — достаточной большой размер. Все же скачать почти 8 Мб под силу не каждому квейкеру. В остальном же все просто отлично — совершенно новые текстуры, отличная планировка помещений, а также поддержка ботов.



<http://bystander.ausgamers.com>

И еще один любопытный мод. Среди всех играющих на сервере случайно выбирается один человек. Ему присваивается статус наемника. Задача наемника — убить определенного человека и добраться до точки выхода из уровня. Помешать в этом ему должны так называемые bounty hunters — охотники за головами. Все те игроки, которые не являются ни наемником, ни охотниками, и потенциальной жертвой, играют роль наблюдателей. Ходят по уровню и смотрят, что вокруг делается. Задача охотников осложняется тем, что никто заранее не знает, кто из толпы — наемник. Похоже на всеми любимую игру "Мафия", не находите?

Наша постоянно трансформирующаяся команда раздела Deathmatch на сей раз пополнилась двумя новыми игроками — весьма сильными и перспективными, надо сказать. Это — не буду вас томить — Return to Castle Wolfenstein и Jedi Knight 2. Оба отличаются крайне необычным мультиплеером. И если игру в RWCW еще можно в какой-то степени назвать привычной, то почувствовать себя в шкуре настоящего джедая с настоящим световым мечом — ощущение не из баальных, мягко говоря. А грубо говоря — абсолютно революционное. Надеюсь, что вы поддержите нас в этом убеждении, мы решили опубликовать курс молодого джедая, по окончании которого вы сможете орудовать мечом и управляться с Силой не хуже самого Оби-Вана или Люка Скайуокера. В общем, вперед, на постижение иовых истин и открытие иовых горизонтов! Только не порежьтесь — световой меч, ой, знаете ли, штука своерасная...

Олег Полянский, редактор "Deathmatch"

QUAKE III ARENA

Fobik

www.planetquake.com/sloanbone/fobik.htm



Большая часть модов для Quake 3 весит не более одного мегабайта. Оно и понятно — энтузиазма на создание огромной модификации с кучей нового оружия и карт хватает далеко не у каждого. Поэтому, решив потрудиться на ниве модостроения, почти все делают что-то совсем маленькое и неприметное. Вот и лежат потом их творения на какой-нибудь www.fileplanet.com и прозябают в ожидании благодарного геймера.

Геймер, однако, зверь еще тот. Не приманишь его подделкой, не вносящей в игру ничего принципиально нового. Ну на самом деле, скажите мне, зачем качать мод, в котором и посмотреть не на что, и нововведения в геймплеи мизерные и никому не нужные?

Однако среди подобных работ публике-одиночек встречаются и довольно-таки интересные экземпляры. Об одном из таких сейчас и пойдет речь.

Мод Fobik в zip-архиве занимает всего 136 килобайт, а удовольствия приносит на гигабайт. Как минимум.

Игра идет на картах, входящих в стандартный набор Q3. Выбираете поле боя, выставляете нужных ботов, нажимаете кнопку Fight... И обнаруживаете у себя в руках Rocket Launcher и Railgun с бесконечным запасом зарядов. И не обнаруживаете ни одного предмета на карте.

И еще не обнаруживаете на экране индикаторов брони и здоровья.

Сразу же бежим искать противника. Заметить его несложно — модели соперников (да и ваша, кстати, тоже) окружены желтой аурой. Такая же обычно возникает вокруг игрока, "съевшего" Battle Suit.

Стрепаям в оппонента ракетой. Взрывом его отбрасывает в сторону. Стрепаям еще раз — опять отбрасывает. Еще выстрел — результат тот же. Выпустив пяток ракет и не заметив каких-либо признаков близости врага к миру иному, чешем репу и пезем читать файл справки. Из него выясняется, что убить оппонента можно, лишь попав ему непосредственно в туповице.

Казапас бы — ничего интересного. Но здесь на сцену выходит система начисления фрагов. Копичество очков, полученных за попадание в оппонента, далеко не постоянно и зависит от множества факторов. Подробные раскладки приводить не будем — в том же файле [readme.txt](#) все предельно ясно написано. А вот парочку примеров — пожапуйста. Попав в соперника из Railgun'a, вы увеличите число своих фрагов аж на целых четыре. А вот зацепив его взрывом ракеты, получите лишь два. При этом, как уже выше отмечалось, противник не умрет. Как раз наоборот — он припожит все усилия, чтобы отправить вас к праотцам. Максимум очков — восемь — вы завоеуете, если убьете противника прямым попаданием из пубого оружия, усиленного с помощью Quad Damage.

Играть безумно интересно. Счетчик фрагов улетает в плюс бесконечность за какие-нибудь полчаса. А учитывая то, что далеко не каждым выстрелом можно убить врага... Даже наоборот — можно выстрелить двадцать ракет и не причинить сопернику особого вреда. Просто супер! Кажется, моду Corkscrew суждено в ближайшем будущем уйти с редакционных компьютеров и уступить место Fobik.

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 5/5

UNREAL TOURNAMENT

TeleFrag Gun

www.planetunreal.com/luggage/code.html


▲ Битва с ускользящим противником в TeleFrag Gun.

Впервые услышав о TeleFrag Gun, я с отвращением подумал: "еще одна недоделка". Подобные мутаторы появляются постоянно: авторы берут понравившуюся пушку UT, немножко изменяют ее характеристики и гордо называют получившееся каким-нибудь громким именем. Однако, отыграв пару игр, я понял, что заблуждался. TeleFrag Gun — это вариация на тему очень популярного мутатора Instagib. На старте каждому игроку вручают пушку, убивающую одним выстрелом. Интересен принцип ее действия: при попадании во врага игрок телепортируется на его место, разрывая тело жертвы телефрагом. В альтернативном режиме стрельбы игрока просто телепортирует в место попадания луча. Получается такой гибрид Enhanced Shock

Rifle и Translocator. Поначалу резкие скачки с места на место очень непривычны, однако, наловчившись, из них можно извлекать огромную пользу. Помимо телепортации в тыл противника, TeleFrag Gun можно применять для безопасных прыжков с высоты.

Архив содержит два мутатора: один заменяет ASMD на TeleFrag Gun, второй заменяет вообще все оружие на карте. Использовать первый в Deathmatch'е я не советую, т.к. новая пушка рушит весь баланс игры. За несколько секунд можно успеть проскакать весь уровень, убив нескольких противников. Для забавы я замедлил время в игре командой sloMo 0.2 и, играя с одним ботом на DM-Grinder, легко набрал Monster Kill. Этот мутатор интересно применять в CTF-баталиях. В TeleFrag Gun Arena все встает на свои места, а процесс очень похож на Instagib.

TeleFrag Gun стал одним из немногих оружейных мутаторов, которые мне понравились и которые остаются на моем винчестере после сдачи статьи. Однако итоговую оценку здорово снижает дисбаланс.

Рейтинг "Мании": ■ ■ ■ ■ ■ 4/5

Arsenal



Модификация Arsenal основана на принципе "от простого к сложному". При запуске вы составляете список оружия, причем слабые стволы помещаете в начало, а более сильные — в конец списка. Помимо стандартных видов оружия UT, вы можете использовать любые пушки из weaapon-pack'ов. В начале боя игрокам выдают случайное, но мощное оружие из конца списка. Когда боец кого-либо убивает, первое оружие у него изымается, уступая место более слабому стволу. Так происходит шесть раз, и мощ-

ность получаемых пушек все время снижается. Последний фраг обычно приходится набирать с пистолетом или вообще с Impact Hammer'ом. Тот, кто умудрился набрать шесть фрагов раньше остальных, выигрывает раунд, получает призовые, и все начинается сначала. Разумеется, все оружие с карты убрано, однако патроны/аптечки/броня оставлены.

Несмотря на вторичность идеи (такое уже было в Soldier of Fortune), играть в Arsenal интересно. Приедается нескоро из-за массы неожиданных моментов. Самые забавные из них происходят в начале раунда — представьте себе битву, скажем, пяти человек с Redeemer'ами — а также в конце раунда, когда начинаются дуэли на импактах. Если у вас установлена парочка оружейных паков, можно здорово поэкспериментировать со списком, получая каждый раз практически новую игру.

Рейтинг "Мании": ■ ■ ■ ■ ■ 4/5

<http://laggbox.daudans.net/qwinamp.htm>

Вышла версия 1.0 утилиты QuakeWamp. Программа размером в 150 кб позволяет, играя в Quake 3, управлять проигрывателем Winamp. Большинство самых нужных функций, как то: выбор трека, изменение громкости звука — теперь доступны прямо в игре.



<http://beatdown.org/007quake>

Появление в Сети заботливо предоставленных id Software исходных кодов Quake 2 вызвало новый всплеск активности среди разработчиков модов. Модификация 007 Quake предлагает вам принять участие в приключениях культового киногероя — Джеймса Бонда.



<http://spidermantic.fragoff.net>

И еще одна Total Conversion. На этот раз Quake 3 всеми силами скрепячают с Человеком-пауком. Скрипты смотрятся, прямо скажу, не ахти. Впрочем, чем бы фанат и не тешился... Своих поклонников SpiderMan Total Conversion найдет.

Unreal Tournament

www.unrealfortress.com

Перед скорым выходом Unreal Tournament 2003 модмейкеры засуетились, и сейчас релизы старых, давно ожидаемых творений сыплются на головы геймеров, как снег пад Новый Год. Долгожданный мод Unreal Fortress Gold — первая "ие бета" версия — наконец-то ослепил общественность своим появлением. Несколько лет работы над модификацией позволили отточить игровой процесс и баланс до совершенства, поэтому некоторые онлайн-обозреватели уже расщедрились на высокие оценки.

НОВОСТИ



www.planetunreal.com/unrealbadlands

UT2003 обреки на безумную популярность. Как иначе объяснить тот факт, что игра еще не вышла, а народ уже бросился на создание модификаций? Одной из таких модификаций, воспитываемой в условиях безатцовщины, является Unreal Badlands. Создатели заявляют, что хотят принести в UT2003 дух старого Запада. Нас ждут образцы оружия того времени, пыльные салуны и выжженная пустыня с редкими кактусами. Модели ковбоев и лошадей прилагаются.



www.planetunreal.com/ttm

Разработчики лучшего в мире Tournament-мода для UT (TTM) — наши русские парии — сообщили, что планируют перенести свое детище в UT2003. Ничего конкретного о разработке пока не известно, но, скорее всего, нас ждет тот же самый ТТМ, только на новых рельсах. Как и раньше, востройке будут подвержены любые элементы геймплея, а жизнь админов серверов и организаторов чемпионатов будет заметно облегчена.



www.planetunreal.com/spatialfear

После репиза Operation Na Pali титул "самой ожидаемой синт-модификации" перешел к Spatial Fear. К сожалению, авторы нечасто появляются в форумах, и узнать что-то конкретное, выходящее за рамки скудных отговорок на сайте, не представляется возможным. Однако сейчас у меня складывается мнение, что разработчики Spatial Fear отчаянно косят под Deus Ex. Недавно в новостях промелькнуло сообщение о новой системе генерации NPC. Авторы обещают, что мы не встретим в игре двух одинаковых прохожих. Дата репиза — пресловутый кармаковский "when it's done".



www.moddb.com

Достаточно известный сайт ModDB.com, специализирующийся на списках модов к разным играм, наконец-то открыл раздел, посвященный UT. Теперь, если вы забыли адрес странички какого-либо мутатора, — ModDB.com услужливо его назовет, а заодно сообщит о прогрессе разработки и ознакомит вас с мнением прессы и игроков.



www.planetunreal.com

На PlanetUnreal произошла тотальная реструктуризация. Теперь все новости не валяются в кучу, а разделены на секции по Unreal, UT, Unreal 2, UT2003 и Unreal Championship. В основном же разделе теперь освещаются только самые важные и интересные события, касающиеся или всей линейки игр, или вообще всего Unreal-сообщества.

UNREAL TOURNAMENT

Who Pushed Me?

www.koehler-homepage.de/wormbo

Какой режим игры в UT пользуется наибольшей популярностью среди непрофессиональных или начинающих игроков? Разумеется, CTF. А по какой корте играется, наверное, половину всех CTF-ботопий в UT? Естественно, CTF-Foce. Бессмертное творение Innox'o сочетает в себе необычную обстановку и легкость изучения. При этом любой человек, когда-либо игравший в Focing Worlds (полное название уровня), не раз и не два падал в бездну во время лути на одну из боз. Причем зочостую не по своей вине, а будучи отброшенным зорядом чересчур шустро влодепыцо RL или ASMD. Идея стопкивания противника в пропость популярно не только на CTF-Foce, но и на многих других уровнях. Однако такие лодения всегдо закончиваются снятием фро-

го с потерпевшего игрока. Мутатор Who Pushed Me призван расставить все по своим местам, вернув честно зороботонные фроги законным влодепыцам. Теперь, если игроку удастся повко пушенной ракетой отбросить противника в пропость, он зороботыует фрог, а противник не уходит в минусо. Соответственно, те моропные уроды, которые при игре в CTF в погоне за личным результоом стопкивают товарищей, будут получить законные минус-фроги.

Мутатор полностью подходит под логворку "все гениальное — просто". Элементарная идея, замечательная реализация, и никаких больше неприятных моментов, связанных с потерей кровью зороботонных фрогов из-за подения в пропость не по своей вине. Моленькое чудо.

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 5/5

COUNTER STRIKE

Обзор карты de_piranesi



Рис. 1

Но позпрошлом ношем компкте вы могли обнаружить новый патч версии 1.5 для Counter-Strike. В ластавку, по традиции, были включены исправления прошлых ошибок, опгрей античитерской программы и еще всякие фишки, а крме них — три новых корты. Одно из них называется de_piranesi — о ней мы сегодня и поговорим.



Рис. 2

Общее впечатление

Дизойн корты, несомненно, лоравовал — много внимания уделено мелким деталям, воссоздано орхитектура настоящего средневекового замка. Закоупков здесь не особенно много, но и сразу не разберешься, где что. Есть место, где можно незаметно зосесть со снайперкой, есть просто несколько кемперских мест.

Бапонс соблюден. Теперь разберем самую главную часть — то бишь тактику для обеих сторон. Примечание: разного рода трюки затронуты не будут — их не так уж и много, а обнаруживаются они более чем легко.

Тактика при игре за террористов

Как понятно из префикса корты, задаю донных субъектов — запожить бамбу. На карте имеются два bomb place (рис. 1 и 2), к которым можно попасть через любые две дороги, идущие от базы. Советую не бежать сразу к двум точкам, лучше сконцентрируйте все силы на какой-то одной — горздо пече будет отвоевывать. Но и про другую нельзя зобывать, т.к. "контры", естественно, будут оборанять оба bomb place. Не увидев террористов в одной точке, они побегут в другую и, заняв хорошие позиции, спокойно вас завопят.

Допее разбираем действия при отоке какого bomb place. Исходим из того, что в команде пять человек.

Атака Bomb Place №1

Два человека бегут сюда, в самое пекло — на площадку, изображенную на рис. 1. От них, по сути, зависит весь исход раунда, ибо прорыв



Рис. 3

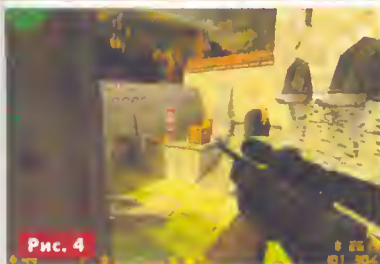


Рис. 4

контр-террористов будет означать, что остальная часть команды окажется зажатая в "коробочку"; отбиться, а тем более атаковать будет просто невозможно. Как правильно вести бой за эту позицию? Как обычно, все основано на мастерстве игроков, но могу дать один совет. Закупитесь гранатами и обкидайте ими "контров". Делается это так. Один атакующий кидает дымовую гранату у самого входа на территорию бомб-плейса со стороны террористов, другой — где-нибудь в центре территории. Потом оба сразу берут HE Grenades, а когда покажутся репы "контров", тут же метко бросают HEшки в эти самые репы. СТ заметят гранаты



Рис. 5

в последний момент и разбегутся в разные стороны — в этом случае берем их тепленькими. Если сразу очокаются — тем лучше. Но есть и другая сторона медали. Далеко не факт, что вы добежите до места баталии первыми. Если вы пили кофе или принимали душ в начале раунда, тем самым "чуть-чуть" не успев в нужное место, а "контры" использовали ту же тактику с гранатами, подадите, пока дым развеется, и вступайте в честный бой. Во время атаки флэшки следует бросать только первые два-три раунда, далее лучше просто прятаться.



Рис. 6

Расставим теперь других трех бойцов. Вольного стрелка с 4-6 или с тем, из чего он умеет метко стрелять, аттравляем сюда (рис. 3), сюда (рис. 4) или сюда (рис. 5), чтобы он мог поддержать первых двух ребят. Помните, что за позицию, изображенную на рис. 5, часто, а вернее — практически всегда, бывает очень хорошая драка. Я обычно туда хожу с АК-47 — с его помощью отвоевать позицию очень легко, а если у поверженного противника есть 4-6, то жизнь вообще становится медом.

Оставшиеся два игрока шествуют к bomb place №2 и сдерживают защитно-атакующий порыв находящихся там СТ. Способ с граната-

ми, описанный чуть выше, подходит и тут. Можно (и нужно) также попробовать способ, при котором один игрок идет с основного хода, а другой заседает здесь (рис. 6) или здесь (рис. 7) (первый вариант гораздо предпочтительней). "Контры" концентрируют внимание на игроке, который идет с основного хода, а в это время другой игрок снимает из 4-6 потерявших бдительность СТ.

Если вы успешно поставили бомбу, занимайте все удобные нычки, вставляйте рядом с бомбой и всеми силами обороняйте ее. Даже если вас пришибет взрывом — ничего страшного, очко всегда есть очко.

Также существует очень хороший прием: заманивание СТ. Для этого надо оставить бомбу "без присмотра", закемперившись на хороших позициях (см. рис. 4, 5, 6, 7). Доверчивый "контр" подойдет к бомбе, ночнет с ней возиться — тут вы его и пришьете. А еще лучше — подождите чуток, может, ему кто-нибудь поможет придет.

Атака Bomb Place №2

Отличий от вышеописанного способа практически нет. Только не надо никуда отправлять вольного стрелка. Пусть лучше присоединяется к группе, которая штурмует главный (в данном случае это №2) bomb place или просто отправляется в свободную прогулку.

Минимальные различия между двумя способами штурма дают возможность держать СТ в состоянии информационного голода. Можно попробовать внушить им мысль, что вы штурмуете одну точку, и тут же переключиться на другую. Короче, простор для фантазии огромный. Думайте!

Тактика при игре за контр-террористов

Защита бомб-плейсов осуществляется по тем же принципам, о которых вы могли прочитать выше. По этому пункту нужно лишь отметить, что, будучи "контром", не надо бояться кемперить и не стоит допускать однообразия в действиях. В остальном все зависит от ваших индивидуальных способностей.

И вот террористы таки поставили бомбу. Игро не кокается до предела! Естественно, нужно попробовать их выбить со всех кемперских мест. С криками "Я крутой!!!" бежать на них не следует — пристрелят раньше, чем успеет утихнуть эхо. Подходите лучше потихому. На охранников у бомбы в одиночку браться не нужно — тоже пристрелят, да и плохо подготовленная атака вряд ли себя оправдает. Поэтому еще до игры выработайте тактику вышибания "терроров" с их позиций (хотя бы определитесь с тем, кто куда пойдет). Главное — не лезть на рожон. Аккуратный и хорошо подготовленный штурм со всех сторон, да еще и с поддержкой снайпера — и бедным террористам не жить. ■

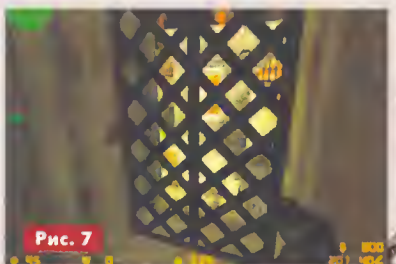


Рис. 7



www.planetunreal.com/nalichronicles

Сейчас, когда разработчики мультиплеерных модов переходят на UT2003, авторы одиночных модов начинают торопиться, дабы не конкурировать в будущем с технологически более совершенными одиночными модификациями UT2003. Помимо упомянутого Spatiol Fear, я получил информацию о Nali Chronicles — модификации, разрабатываемой уже более полугода. Судя по всему, нас ждет то же история, рассказанная в этот раз от лица обитателей No Pali — налийцев. Мод порадует нас кучей новых уровней, новыми видами оружия, а также совершенно уникальной для UT магической системой, состоящей из шести школ. Самое неприятное в Nali Chronicles — покрытая мраком дата релиза.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

Сводко по компьютерным клубам России находится на компакте в разделе "ИнфоБлок".

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению бозы — пишите. Всегда слушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

В этом номере сводка пополнилась новосибирским клубом Orion. Целых 80 машин. Все — не ниже гигагерцового Celeron'а с GeForce2. Для настоящих ценителей скорости в клубе есть VIP-зал с суперноворожденными компьютерами P-4 2GHz, ASUS GeForce3Titanium.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес operkot@igromonio.ru и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу: Наш Компакт —> ИнфоБлок.

Return to Castle



Wolfenstein

ТАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

Это руководство ни на что не претендует. Если вы его прочитаете, вызубрите и будете мопиться на него, это еще не значит, что вы станете суперпапкой Wolfenstein'a. Вы просто приобретете те навыки, которые являются важнейшими в RWCW. Помните, теория — это, конечно, хорошо, но практика решает. А теперь приступаем к непосредственному изучению мультитиперной части Return to Castle Wolfenstein.

же от карты). Иногда вас убивают за три секунды до респауна — можете считать, что повезло. А чаще приходится ждать секунд тридцать. На большинстве карт есть флаги респауна. Если их захватить, то после смерти вы возродитесь у этого флага. Флаги могут использоваться как обеими командами, так и только одной — в зависимости от карты. Кроме того, на картах обычно есть несколько баз для респауна.

SW-stop watch. Модификация режима MP. В этом режиме на карте всегда играют два раунда. Первый играется так же, как в режиме MP. А во втором команды меняются (если одна команда защищала объект, то во втором раунде она будет его атаковать, и наоборот). При этом временной лимит второго раунда равен времени, которое занял предыдущий раунд.

Классы

В игре есть четыре класса персонажей. Каждый класс имеет на выбор одно основное оружие, один пистолет, гранаты (максимальное количество которых зависит от класса), два спецпредмета и нож. Пистолеты и гранаты у каждой команды немного разные. У команды Axis гранаты взрываются чуть позже, чем у Allies. Пистолеты Axis немного точнее пистолетов Allies. У Axis основное оружие у медика и инженера — всегда MP40, а у Allies — Thompson. Теперь подробнее о классах.

Солдат

Доступное основное оружие: Thompson (автомат), MP40 (автомат), STEN (автомат), Vепom (пулемет), фаустпатрон (ракетница), коноперка, огнемет.

Количество гранат: четыре.



Общие положения

Друг против друга играют две команды: Axis и Allies. Отличаются друг от друга тактикой скинами и стандартным оружием для медиков и инженеров. Команды должны выполнять разнообразные задания на картах. Та команда, которая выполняет задание, выигрывает. Заданием может быть, к примеру, для одной команды — взорвать какой-либо объект, а для другой — этот объект сохранить. Или же просто уничтожить вражеский центр и при этом не дать уничтожить свой. Или украсть документы и отправить их на базу. Задания зависят от карты.

Если в игре у вас закончатся хитпойнты, то вы считаетесь раненым и валяетесь на земле определенное время в ожидании медика. В принципе, вы можете его и не ждать, а окончательно скопиться, но это вовсе не значит, что вы тут же отреспаунитесь на базе. Дело в том, что респауниться на базе можно только через определенные промежутки времени (зависит опять

Выбрать место респауна можно из Limbo-меню (клавиша L) в разделе Spawning. На некоторых картах нельзя изменять местоположение точек респауна. Место респауна может поменяться в зависимости от стадии выполнения миссии на карте. Всегда пытайтесь удерживать флаги респауна за своей командой — как правило, от этого зависит, проиграете вы или нет.

Существует три режима игры.

MP — вы просто должны выполнить какое-либо задание на карте.

CP-checkpoints. Этот режим также обычно называется Capture and Hold. На карте появляются флаги, которые нужно захватывать. Выигрывает та команда, которая либо захватила все флаги, либо удерживала большую часть их по истечении лимита времени. Нередко в режиме CP присутствует лимит на число респаунов. То есть вы можете возродиться всего несколько раз, а потом до конца раунда вы обречены лишь пассивно наблюдать за игрой.



▲ Солдат Axis.

Количество боеприпасов, выдаваемых при респауне:

90 патронов для "Томпсона"; 96 патронов для STEN, MP40; 500 патронов для "Венома"; 4 заряда для ракетницы; 20 патронов для снайперки; 200 зарядов для огнемета.

Знаки отличия: как правило, носит простой рюкзак без каких-либо знаков. Сопдата можно узнать по характерному оружию (огнемет, снайперка, фауст, "Веном").

Особенности: может менять оружие непосредственно на поле боя.

Тактика игры. Солдаты всегда должны идти в первых рядах атаки (желательно впереди пейтенантов). Обычно у них довольно мощное оружие, но тиммейты (члены команды) закрывают им обзор и пишут возможности стрелять. Из этого следует правило номер один: никогда не бегите перед носом у солдата, старайтесь не обгонять их, а пропускать вперед. Иначе вы становитесь первым кандидатом в трупы и просто мешаете своей команде. Используйте способность солдата менять оружие! Если у вас закончились патроны к снайперке, выкиньте ее и подберите автомат или что-нибудь более мощное. Или, скажем, после каждого выстрела из фауста солдату надо ждать 30 секунд, чтобы произвести еще один выстрел. Все это время ему придется бегать с гранатами и пистолетом. Зачем? Если рядом с вами стоит другой солдат — отдайте ему свое оружие, а он отдаст вам свое. В таком случае вы не останетесь беззащитным, а второй фауст будет быстро готов к атаке, что тоже немаловажно.

Играя за солдата, никогда не выбирайте автоматы в качестве основного оружия. Это совершенно бессмысленно, поскольку пейтенанту также доступны все автоматы, но у него, к тому же, есть несколько особенностей. Так что лучше основным оружием выбирать панцерфауст, "Веном", огнемет или снайперку. Другим классам это оружие недоступно.

Медик

Доступное основное оружие: Thompson при игре за Allies, MP40 при игре за Axis.

Количество гранат: одна.

Количество боеприпасов, выдаваемых при респауне: 30 патронов для "Томпсона", 32 для MP40, 10 шприцев (по 52 хитпойнта каждый) для лечения раненых.

Знаки отличия: большой рюкзак с белым крестом, белый крест на каске.

Особенности. Способность к самопечению — 5 хитпойнтов в секунду. Может печить остальных игроков и раненых. Для лечения тяжелораненых использует шприцы. Для тех, у кого остались хитпойнты, использует печеные пакеты (20 хитпойнтов каждый). На один пакет расходуется четверть энергии. Каждый медик поднимает максимальное здоровье команды. Максимальное количество медиков, при котором еще увеличивается здоровье команды, — четыре.

Тактика игры. Медик — довольно сложный класс. Но все же новичкам советуем играть именно им, так как медиком трудно нанести много вреда своим тиммейтам. Это класс поддержки. При атаке медики всегда должны идти в тылу. Во-первых, тогда они



▲ Медик Axis.

смогут получать патроны от бегущих впереди лейтенантов, а во-вторых, им будет удобнее печить тиммейтов, не закрывая им цепь и не вылезая под огонь противника.

Когда у вашего союзника становится меньше 40 хитпойнтов, а его требуется выпечить, можно применить прием под названием PROmedic. Заключается в следующем: убиваете пюбым доступным способом игрока, у которого мало хитов. Потом печите его шприцем и даете пару пакетов. Этот прием производится для того, чтобы сэкономить пакеты — они могут еще не раз потребоваться, а так вы потратите их все на одного чеповека. Поэтому попоину хитов вы возвращаете игроку шприцем, вторую накидываете с помощью пакетов, и у вас остается энергии еще на пару пакетов. Таким образом вы экономите энергию. За свои игровые очки не бойтесь. За оживление шприцем вам дадут два очка, за пакеты — одно, так что штраф в минус три очка за убийство тиммейта вам никак не помешает. И еще один совет для медиков. Старайтесь не пезть в бой, а лучше сидите в укрытии, изредка оттуда постреливая, и выбегаете на поле боя только для того, чтобы помочь раненым.

Инженер

Доступное основное оружие: Thompson при игре за Allies, MP40 при игре за Axis.

Количество гранат: восемь.

Количество боеприпасов, выдаваемых при респауне: 62 патрона для "Томпсона", 64 патрона для MP40.

Знаки отличия: попата на рюкзаке и буква E на каске.

Особенности. Умеет чинить сломанные стационарные пупеметы MG42. Может взрывать некоторые объекты на карте при помощи динамита. Чтобы взорвать объект,

надо кинуть рядом с ним или на него динамитную шашку, переключиться на кусачки и "зарядить" ее. На закладку шашки у одного инженера уходит пять секунд. Очевидно, два-три инженера заряжают/обезвреживают шашку быстрее, чем один. Обезвреживается динамит теми же кусачками, но на это требуется вдвое больше времени, чем на закладку динамита.

Тактика игры. Инженер — обязательный класс в атакующей команде. Как правило, без него миссию в игре выпоннить либо очень трудно, либо совсем невозможно. В принципе, когда на карте все объекты, которые нужно было взорвать, взорваны (пример: mp_beach, mp_castle), инженер становится не особо нужен. Тем не менее, не стоит забывать про восемь гранат и динамитные шашки. Врагу, к примеру, может не понравиться наличие заряженного динамита на его точке респауна.

На закладку одной шашки инженер тратит всю энергию, которая восстанавливается только через тридцать секунд. Но можно схитрить и заложить две шашки. Делается это следующим образом. Установите шашку, но не заряжайте ее сразу. Подождите, пока она совсем потускнеет, и только тогда заряжайте. Тогда до конца взрыва ваша энергия успеет восполниться до нужной отметки, и вы сможете поставить вторую шашку. Но, надо сказать, это довольно-таки опасно. После установки динамита советуем спрятаться в какую-нибудь нычку и оттуда покидывать на динамит гранаты, чтобы вражеские инженеры не смогли его обезвредить.

Иногда динамит приходится ставить вдвоем: один инженер бросает его на объект и отвлекает на себя защитников оного, а другой тем временем заряжает динамит. Обычно это действует весьма неплохо. Есть еще один способ защитить шашку. Поста-



▲ Инженер Axis.

райтесь сделать так, чтобы, когда вас убьют, ваше тело упало на динамит. Пака вы считаетесь раненым и при этом лежите на динамите, его нельзя будет ни обезвредить, ни зарядить. Оппонент должен потратить драгоценные секунды, чтобы убить вас — и только потом он сможет добраться до шашки. А тем временем, глядишь, и товарищи ваши подоспеют...

Лейтенант

Доступное основное оружие: Thompson, MP40, STEN.

Количество гранат: одна.

Количество боеприпасов, выдаваемых при респауне: 64 патрона для STEN и MP40, 60 патронов для "Тампсона".

Знаки отличия: в команде Allies у лейтенанта однотонный зеленый шлем, в команде Axis — на шлеме эмблема орла.

Особенности. Может носить пакеты с боеприпасами. В одном пакете содержится одна обойма для основного оружия, одна обойма для пистолета и одна граната. Пакет отнимает четверть энергии. При помощи дымовой гранаты может указывать точку для авиационного бомбового удара. Брошенная дымовая граната снимает всю энергию. Минимальное количество энергии для броска гранаты — половина индикатора. Авиудар наносится справа налево, перпендикулярно вектору броска гранаты. Возможно только в случае, если граната дымит под открытым небом. Количество сброшенных бомб зависит от количества энергии — чем больше энергии, тем больше будет сброшено бомб. Бомбы сбрасывают только деревянные плоскости (деревянные крыши, навесы).

Кроме того, лейтенант может инициировать артиллерийский удар. Для его вызова необходим полный индикатор энергии. Вызывается артиллерия при помощи бинокля

(на умалчанию клавиша B). Надо навести перекрестие бинокля на точку, которую вы хотите атаковать при помощи артиллерии, и нажать клавишу "огонь". Точка также должна находиться под открытым небом. Через пять секунд после наводки на цель упадет прицельный снаряд, затем ее поразят четыре боевых снаряда. Снаряды пробивают любую материю. Так что, если увидели над своей головой разрыв прицельного снаряда, бегите со всех ног и не пытайтесь укрыться за стенами.

Тактика игры. Лейтенант является чуть ли не важнейшим классом в игре, так как может раздавать другим классам патроны. О том, кому и сколько их надо раздавать, я сейчас расскажу.

После респауна старайтесь кидать патроны медикам — максимум три пакета, минимум — два. Инженерам хватает обычно одного пакета. Солдатам сразу после респауна патронов давать не стоит (разве только снайперу — но не давайте больше двух пакетов). Если просят патронов, никогда не давайте больше трех пакетов за раз, так как игрок все равно не может держать в запасе больше трех обойм. После получения трех пакетов игрок должен зарядить одну обойму, и только затем у него в запасе появится места для еще одного пакета. Старайтесь не бросать пакеты себе — у вас еще будет время, чтобы их взять. Никогда не кидайте больше одного пакета агнетчику — при этом кидайте только в случае, если огнетчик сам об этом попросит.

Не забывайте, что у лейтенанта есть такие способности, как авиа- и артиллерийский удар. Поэтому не слишком уж тратьте энергию на патроны — тратить все стоит лишь в случае, если вы уверены, что у вас будет время на ее восстановление. Способность вызывать авиаудар делает лейтенанта



▲ Лейтенант Axis.

важнейшим классом для нападения. Авиудары лучше вызывать не в то место, где больше врагов, а с тем, чтобы враги не увидели вашу дымовую гранату, но бомбежка их все-таки задепа. Поэтому старайтесь метать гранаты так, чтобы между ними и группой врагов была некая преграда. Также дымовые гранаты можно использовать для создания дымовой завесы в помещениях. Артиллерию лучше всего применять против снайперов, для удержания некоторых проходов и для выкуривания врага из бункеров.

Продолжение следует...

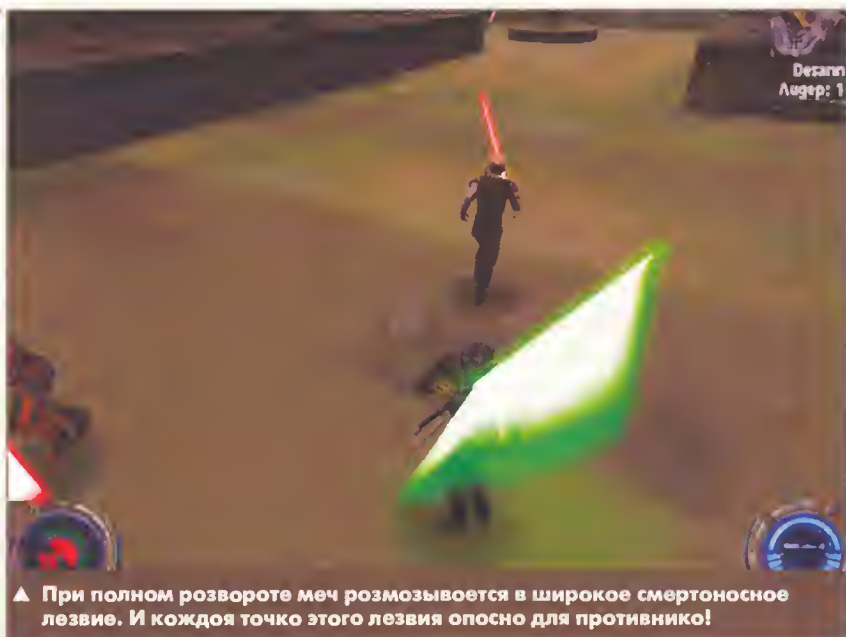
Игра через Интернет — прямо сейчас!

Начать игру довольно просто. Запустите RтCW и выберите в меню опцию **Multiplayer**. Затем, нажав кнопку **Get New List**, выбирайте сервер и жмите кнопку **Connect**. Увы, обладатели нелицензионных версий этим способом воспользоваться не смогут. Однако наши коварные соотечественники злодейски предоставляют возможность поиграть в RтCW даже тем, кто бесчестно приобрел игру на пиратских развалах. Мы строго-настроено не рекомендуем пользоваться неофициальными серверами, однако не можем умолчать об их существовании. "Общественных" серверов на просторах нашей родины всего два: **ORC** и **Demos**. Заходить на них очень просто. Нажимаем кнопку "~" ("тильда", расположенная слева от клавиши

"1") и заворожению смотрим, как выдвигается консоль. А потом пишем в этой самой консоли либо `"/connect wolf.demos.su"` (само собой, без кавычек), либо `"/connect wolf.orc.ru"` (опять же, кавычки не нужны). Как только напечатаете одну из этих строк, жмите кнопку **Enter**, и вы начнете присоединяться к серверу. Если вы видите надпись `"sever used protocol 67"`, то установите последний патч. Плюс ко всему, вам потребуется **Marrack GOTY**. И патч, и marrack можно скачать с официального сайта www.castlewolfenstein.com либо взять с нашего градиозного компактa.

В следующем выпуске **Deathmatch** мы расскажем о том, как оптимизировать коинект и добиться минимального лага.

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

Как научиться побеждать в мультиплеере
Jedi Knight 2: Jedi Outcast?

▲ При полном развороте меч размоывается в широкое смертоносное лезвие. И каждая точка этого лезвия опасно для противника!

Путь джедая. Часть I

Jedi Knight 2 действительно удивил меня. Да, сама игра хорошая. Но в такой хорошей игре режим сетевой игры, наверное, просто для гапочки? Именно так я сперва и подумал. И сильно ошибся. Разработчики пришили к нужному месту слово концепция, а мы имеем то, что имеем — яркий, интересный, насыщенный, захватывающий, динамичный геймплей. Удивлены? А здесь нет ничего удивительного. Я мог бы сам догадаться, что появление светового меча перевернет с ног на голову привычные режимы игры. Это не просто колюще-режущий предмет — это цепая игровая философия. Сравнения с «Руной» не выдерживают никакой критики. Одно дело, когда в руке какая-нибудь скандинавская секира или папаш, и совсем другое — световой меч, настоящее произведение искусства! Он не просто добавляет к привычному игровому процессу новые качества, он в корне изменяет саму игру.

Знаете, какая самая интересная особенность светового меча? В отличие от меча в «Руне» и ей подобных играх он поражает противника не только при ударе, но и при побое касании. Удивительно, что такая мелочь придает игре яркий индивидуализм. Просто вклинившись в толпу врагов, можно изящными теподвижениями порубать их в капусту, так ни разу никого и не ударишь! На это только один из примеров. Будь в игре только световой меч — и та она была бы в обязательный список тактических руководств нашего журнала. Но мы явно не представляли бы Jedi Knight 2 так пафосно. Вторая составляю-

щая его успеха — богатый список эффективных Сип, которые неплохо аккомпанируют световому мечу. Игра хорошо сбалансирована и удивительно кинематографична. Поэтому поединками на световых мечах с использованием Сип можно наслаждаться. Будь моя воля, я бы обратил внимание организаторов разного рода турниров на зрелищность Jedi Knight 2. Для фанатов это стало бы настоящим подарком. Чувство присутствия в кадре знаменитого фильма мало кому не вскружит голову. И тут внимательный читатель скажет громко: «Стоп! А где же, позвольте спросить, оружие из JK2? Товарищ пропагандирует световой меч и Сипы, а о разного рода «военных игрушках» забыл. Как же так?»

Позвольте опровергнуть. Ну не место оружию в честных поединках JK2! По моему глубоко личному мнению, они здорово портят все дело и разрушают атмосферу игры-фильма. Кроме того, мои хвалебные слова в адрес сбалансированности геймплея, увы, не относятся к разного рода «военным игрушкам». Лишние они там. И давайте с чистой совестью о них забудем. Да здравствуют световой меч и незамутненная Сипа!

Походка от бедра

Даже ребенок знает, что сначала мы учимся ходить и говорить, а потом сидеть и мапчать. Для сетевых баталий эта практика более чем верна. Сначала юного джедая учат махать световым мечом и ходить, всячески имитируя паза на затылке, а потом — не высовываться и не впутываться в разные передраги. Не будем отступать от доброй традиции.

Среди стандартных сетевых карт JK2 почти нет открытых пространств. Мэпмейкеры предлагают нам либо узкие коридоры, либо обширные попуткрытые ангары, а то и вовсе платформы над пропастью — есть куда шмякнуться по недосылу. Тактика напрашивается сама собой, и она не слишком отличается от тактики в стандартных шутерах. Первая заповедь джедая: чувствовать, что у вас за спиной. Не подставляйте свою спину. В больших помещениях тяготеете к стенам. Вообще, научитесь ходить почти всегда только вдоль стен. Тыпы должны быть прикрыты с максимального числа сторон. Для разборок на световых мечах это более чем актуально, ведь стоит вам хоть чуть-чуть зазеваться — и противник пегонько перережет вам шею. Никогда не врывайтесь в центр всеобщей драчки. Если несколько противников устроили кровавую баню, находитесь на периферии и постоянно держите всех их в поле зрения. Углы обходите со стрейфом.

Отдельного упоминания заслуживает ходьба во время боя. Запомните простое правило: в любой момент боя вы должны ясно видеть свой и чужой меч. Если меч противника перешел в бессмысленное мелькание — а такое случается только когда противник в непосредственной близости — отступайте. Всегда закрывайтесь мечом и не раскрывайте незащищенные стороны. Идеальная защита — это когда с двух сторон стена, слева пусто, а справа противник пытается пробить защиту вашего меча. Противник должен быть всегда перед глазами. Не позволяйте ему заманить вас в узкие проходы, где он получает преимущество. Никогда не применяйте затяжные удары — вы некоторое время не сможете контрпроиграть меч, а ведь враг не дремлет!

Есть один маленький приемчик, о котором новички частенько даже не подозревают. Если присесть и нажать кнопку «вперед», ваш джедай быстрым перекатом продвинется вперед. Догонять пятящегося противника — самое оно. Вы папучите почти двукратное превосходство в скорости. Вообще, старайтесь чаще использовать разные перекаты вперед-назад и в стороны. Так вы сможете избежать опасных моментов. О походке мы поговорили, пора перейти к тактике впадения мечом.

С шашкой наголо

Первая тактика — бежать на противника, бешено размахивая мечом. Это любимая тактика новичков. Есть некоторая вероятность, что вы одним ударом сделаете противнику своего рода хедшот. Но вероятность эта чрезвычайно мала. Кубики обычно укладываются следующим образом: 1%, что вы

с первого замаха убьете противника; 19%, что вы причините противнику ощутимый вред; 10%, что вы малость покапечите друг друга; еще столько же — что просто разбежитесь; а оставшиеся 60% я даю за то, что противник сдает вам ну очень больно. Понятно, что такая сумасбродная тактика не может быть эффективной. Тем не менее, кому-то она нравится, и кому-то даже везет. Есть разновидность этого метода не стать сумасбродной. Попробуйте чередовать молниеносные нападения с молниеносными отступлениями. Наверное, вы видели, как сражаются на рапирах? Подскок-укол-отскок. Попробуйте и вы так же. Помогает.

Машинка для шинковки

Световой меч, как я уже говорил, серьезно ранит и без удара. Достаточно продержаться меч в противнике секунды две — и он труп. Понятно, что он не будет спокойно стоять и смотреть, как вы его кромаете. Поэто-

му попробуйте нарезать вокруг потенциальной жертвы круги и старайтесь все время касаться ее кончиком меча. Как ни странно это звучит, на практике вы интуитивно поймете преимущество этого способа действий.

Лети, птичка

Световой меч здорово летает, это доказано многочисленными опытами. Подопытные в зависимости от своей удачи либо уменьшают свободную жипплощадь в братской могиле, либо просто лишались некоторых жизненно важных частей тела. На третьем уровне мастерства джедай может почти свободно управлять мечом в полете и за один бросок перерезать немапо поток. Однако аэродинамика у светового меча поновостее, чем у МиГ-29. Укрыть такую воздушную пошадку не каждому под силу. Поэтому действуйте ставку на "летающую бритву", только если уверены в своих силах.



▲ На узком масту ни один враг, папавший под удар вашего меча, папасту не выживет.

Памятка сетевому бойцу

Настройка сетевой или Интернет-игры в Jedi Knight 2 вряд ли вызовет особые сложности. Тем не менее, коротко опишу алгоритм действий. Во-первых, ни в коем случае не запускайте основной файл игры. Вместо него запустите jk2mp.exe из корневого каталога. Далее действия разнятся в зависимости от того, решили ли вы создать игру или присоединиться к уже существующей. Выбирайте соответствующий пункт меню. Если вы захотели присоединиться к игре, перед вами появится список доступных игровых серверов. Дважды щелкнув по любому из них, вы войдете в игру. В поле Source можно выбрать, откуда будут браться данные об игровых серверах — из локальной сети, Интернета или местного аналога папки Favorites. Одноименными пунктами вы всегда можете добавить выделенный игровой сервер в Favorites. Здесь же можно установить фильтры по типу игры и скорости соединения.

Если вы решили создать новый сервер, то перед вами появится совсем другой экран. Слева можно выбрать карту, а справа — зарезервировать места для игроков или назначить ботов. Кстати, можно играть только с ботами. В этом же окне можно настроить еще несколько мелких параметров, вроде лимита фрагов и времени, пароля на доступ к серверу, количества игроков и характера геймплея. Рекомендую сразу же выставить параметр Sword only — так интереснее. Кстати, здесь есть и еще один прелюбопытный параметр, с помощью которого ваш компьютер можно превратить в... Интернет-сервер игры! Правда, для этого очень желательна постоянная подклкючение к Сети и хорошая выделенка.

В ритме дикого вальса

А теперь гвоздь нашей программы — эксклюзив от "Играмании". Есть, есть самый смертоносный удар в Jedi Knight 2, есть тактика, которая рвет бумагу, тупит ножницы и крушит камень. Венец нашей программы — танец смерти в исполнении светового меча. Представьте себе, что вы вместе с мечом — единый убийственный механизм. Вгрызаться в полпища врагов, вращаясь, как волчок, и острой кромкой меча образуя диск со смертоносными краями, шинкуя вражин на кровавые ошметки — это наш стиль. Основа такого танца — развороты джедая на 360 градусов, в которых центр системы приходится на рукоятку меча. Джедай во время разворота держит меч в вытянутой руке, охватывая максимальное пространство. Во время разворота велик шанс оттяпать подвернувшегося под острие противнику его невезучую башку. А как сделать сам разворот? Да очень просто. Зажимаете стрелку "вперед", первичную атаку мечом и стрейф в одну из сторон. И ваш джедай начинает нарезать смертоносные круги. Обратите внимание на характер его движения. В один момент он довольно долго задерживается и проворачивает меч с большим смаком. Вот под эту "гребенку" и надо подвести противника. Круговая атака равноценна круговой обороне, а значит, в этом танце вы будете более или менее защищены. Один совет: как можно чаще меняйте направление вращения, чтобы противник не подстроился к вашему ритму.

В узких коридорах можно применить другое направление этого стиля. Вместо того, чтобы совершать затяжные повороты, постоянно перекидывайте папеч со стрейфа вправо на стрейф влево и наоборот. Джедай будет метаться по коридору в стороны, вытягивая меч, и поражая все эффективное пространство перед собой. Если в коридоре кто-то был, после такой зачистки он не уцелеет.

Ну вот и все премудрости на сегодня. Тренируйтесь, юные подовоны, и когда-нибудь вы станете джедаями. А в следующий раз мы научимся управлять самым грозным оружием джедая — Силой... ■

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Quake III Arena:
Денис Маркав
(k1ar@igramania.ru)

Unreal Tournament:
Александр Лямкин
(qt_lyama@mail.ru)

Counter-Strike:
Вячеслав Каренбеев
(gladiator@nightmail.ru)

**Return to Castle
Wolfenstein:**
Jusia (jusia@narod.ru)

**Jedi Knight 2:
Jedi Outcast:**
Константин Артемьев
(MasterK@igramania.ru)

ДЕНЬ ПОБЕДЫ



paradox
sport
www.paradoxplaza.com



**ОТ МОСКВЫ
ДО БЕРЛИНА.**

15.11.2002

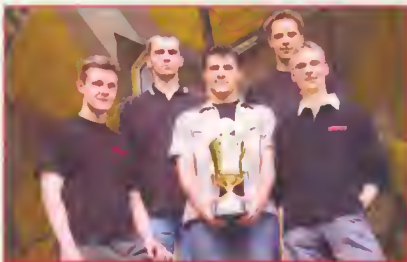


КИБЕРСПОРТ
Вести с полей

1-4 августа в городе Соллентуне, Швеция, прошел турнир QHLN4, уже в который раз собравший лучших европейских игроков в QuakeWorld. Чемпионат почтили своим присутствием такие звезды первого Quake, как Porodoks, Pietro, Dog, Griffin. Соревнования проходили в четырех номинациях. В турнире 2 на 2 победил клан Hell Fire, в дуэльной части награда досталась Dog'у, а в номинации 4x4 победителем вышел известный шведский клан Lege Artis. Каждый победитель в качестве приза получил по компьютеру современной конфигурации.



Стартовали первые игры World Cyber Games Russia 2002. Отборочные соревнования пройдут в 14 городах России, ну а финальная часть состоится в Лужниках (г. Москва) в первых числах сентября. В этом году в соревнованиях представлено шесть номинаций — Quake 3 Arena, FIFA 2002, Age of Empires II, Counter-Strike (5 на 5), StarCraft: Broodwar, Unreal Tournament. Победители московских соревнований получат путевки на суперфинал World Cyber Games, который пройдет в Корее в конце года. Подробный отчет с пресс-конференции, посвященной WCG 2002, читайте ниже по ходу раздела.



▲ Победители EuroCup 5 с вожденным кубком

Подшли к концу финальные игры EuroCup 5. К большому сожалению, ни одной из российских команд не удалось пробиться в заключительную часть соревнований, и виной тому — не очень стабильные пинги на европейских серверах. В финале турнира по Quake 3 встретились две шведских команды — Ice Climbers и p1mps. Именные ветераны из IC не смогли противостоять напору молодых конкурентов, в результате клан p1mps одержал уверенную победу со счетом 4:0 по картам. В соревнованиях по Counter-Strike победителем стала немецкая команда MTW



У Cyberathlete Professional League появился новый спонсор. Поддержать киберспортивную организацию вызва-

лась компания Plantronics, один из крупнейших производителей наушников для PC. Plantronics выступит в качестве официального спонсора зимнего чемпионата CPL, который пройдет в конце года. Один из руководителей компании заявил, что наушники Plantronics уже используют 19 из 25 профессиональных киберспортсменов Америки.



Появление новой читерской программы OGC для Quake 3 не на шутку взволновало игровую общественность. Новый "чит" обходит все современные системы защиты игровых серверов, что делает игроков беззащитными перед читерами. Эта проблема не могла оставить равнодушными разработчиков игры. Роберт Даффи, сотрудник id Software, заявил, что в ближайшее время будет выпущен новый патч для Quake 3, обеспечивающий полную защиту от читерства на серверах. О точной дате выхода заплатки пока не сообщается.



Новый рекорд безостановочной игры в Counter-Strike был установлен одним из немецких игроков. 19-летний житель Берлина провел на сервере 21 час непрерывной игры, в результате чего набрал более 1000 фрагов. Как заявил рекордсмен, это послужит достойным завершением его игровой карьеры.



Несколько известных российских игроков почтили своим присутствием чемпионат PGC 2002, который проходил в середине июля в Праге. Поездка получилась довольно удачной, россияне вышли победителями в двух из пяти официальных номинаций. (orky)Asmodey одержал уверенную победу в соревнованиях по StarCraft, ну а нелюбимый LeXeR обыграл IF-22 в Quake 3. Наш журнал присоединяется к поздравлениям победителей.



Один из сильнейших российских игроков, M19*LeXeR, получил американскую визу и очень скоро сможет принять участие в чемпионате QuakeCon 2002, который проходит под патронажем id Software. Призовой фонд чемпионата составит \$100 000. Вопрос с поездкой уже решен, однако, к сожалению, наш чемпион опоздал с регистрацией, и пока неясно, будет ли он допущен до участия в соревнованиях. Напомню, что ранее ни одному из российских игроков не удавалось поучаствовать в турнирах на территории США из-за проблем с выездом.



В столице Франции прошел чемпионат Lan Arena 7, традиционно собравший сильнейшие Quake 3 команды со всего мира. Представителем нашей страны выступила команда forZe. К сожалению, конкуренция оказалась слишком сильна, и российским игрокам удалось занять только 5 место. Победителем же вышел клан Quad People Org, не оставивший в финоле ни одного шанса своим соперникам из Ice Climbers.



▲ Zero4: "Добро пожаловать на мой сайт!"

Легендарный ZeRo4, официальный чемпион мира в Quake 3, обзавелся собственной страничкой во всемирной сети. На сайте размещена краткая биография кибератлета, информация о всех сыгранных им матчах и чемпионатах и, конечно, последняя версия чемпионского конфига. Сайт расположен по адресу www.zero4.com.



Губернатор Белгородской области выпустил постановление, в соответствии с которым в компьютерных клубах региона запрещено "распространение любых видов продукции, пропагандирующих насилие, агрессию и антиобщественное поведение". Следить за соблюдением постановления будет специально созданная комиссия. Каким образом будет действовать это распоряжение, и касается ли оно Quake 3 и Counter-Strike, пока не разясняется.



На просторах Всемирной Сети стартовала онлайн-игровая система eSports.com. В рамках этого проекта каждую неделю будут проводиться соревнования по популярным играм с неплохими денежными призами. Первым стартует чемпионат по Counter-Strike 2x2, общий призовой фонд составит \$1000 — правда, для участия в соревнованиях игроку придется раскошелиться на \$9.95. Будет ли новая система пользоваться популярностью — покажет время. ■

КИБЕРСПОРТ Репортажи

Пресс-конференция World Cyber Games 2002: Russia Preliminary



▲ Пресс-конференция WCG в Москве. Приблизительно 50 журналистов узнали все или почти все о кибер-играх от самих организаторов.

Основным киберспортивным событием прошлого года, без сомнения, стали World Cyber Games — Всемирные кибер-игры. Игроки из 25 стран собрались в Корею для того, чтобы в очередной раз выяснить, кто же все-таки сильнее. От прочих мероприятий подобного рода WCG отличались невиданным размахом. Если проводить параллели с реальным спортом, то такое событие можно было бы назвать Киберспортивными Олимпийскими играми. Главный спонсор соревнований — корейская фирма Samsung — не поскупилась и истратила на проведение мероприятия в общей сложности около \$30 млн. Из этих денег на проведение финала было выделено «всего лишь» \$5 млн. Остальные средства ушли на отборочные соревнования по всему миру. Исключением не стала и Россия. 15 человек от нашей страны посетили финальную часть соревнований. Питерец LeXeR умудрился даже занять второе место среди квейкеров-дуэлянтов и вернуться на родину с солидным денежным кушем.

Пожалуй, после WCG 2001 о киберспорте в России стали говорить куда более серьезно. Стало ясно, что это не просто забавы подростков, а часть индустрии развлечений. И часть немалая, раз находятся спонсоры, способные вкладывать в нее миллионы долларов. Хотя, конечно, до такого признания киберспорта, какое имеет место быть в той же Корее, России еще далеко. Там уже существуют несколько телеканалов, посвященных исключительно киберспортивным событиям, а число поклонников сетевых баталий измеряется миллионами.

Неудивительно, что World Cyber Games 2002 вновь оказались под пристальным вниманием прессы. 30 июля в московском «Спорт-баре» на Новом Арбате прошла пресс-конференция, посвященная основному киберспортивному событию года. В ней приняли участие представители как российской, так и корейской сторон. Речь преимущественно шла о проведении российских отборочных игр к финалу, который опять пройдет в Корее.

Битвы сильнейших

На этот раз посетить финальную часть соревнований смогут 13 человек. Среди них команда (5 человек) по Counter-Strike, 3 квейкера, 2 старкрафтера и по одному игроку в Unreal Tournament, Age of Empires и FIFA 2002. Выявить лучших из примерно пяти сотен претендентов со всей страны — задача не из легких. С 5 августа по 1 сентября состоятся (к тому моменту, когда вы держите этот номер журнала в руках, они, вероятно, уже состоялись) региональные отборочные игры. В 19 городах, разбросанных по всей стране, пройдут локальные чемпионаты по всем или по некоторым (по желанию организаторов) игровым дисциплинам. Лучшие игроки поедут в Москву, где решат судьбу путевок в Корею. Последние, кстати, целиком и полностью оплачиваются организаторами мероприятия. Так что те из игроков, кто пока не заработал денег на заграничные вояжи, могут не беспокоиться.

Российский финал, как уже было сказано, состоится в столице. Игры пройдут с 3 по 8 сентября на стадионе «Дружба». Призовой фонд — 50000\$. Из них 26000\$ получат занявшие призовые места CS-еры, по 6000\$ — квейкеры и старкрафтеры, 4000\$ — игроки в AoE, FIFA 2002 и Unreal Tournament.

Главным судьей соревнований назначен заместитель председателя Федерации Компьютерного Спорта Дмитрий Смит, также известный под ником Dilvish. Его профессиональные навыки и прекрасная осведомленность в вопросах киберспорта сомнения не вызывают — лучшего судью сложно было бы отыскать.

Корея. Сеул. Кибер-игры 2002.

Теперь немного о финальной части мировых соревнований. С 29 октября по 3 ноября в Daejeon Expo Park в Сеуле состоится соревнование среди геймеров-победителей отборочных турниров. В Корею приедут представители 50 стран — вдвое больше,

чем в прошлом году. Организаторы планируют поднять чемпионат на гораздо более высокий уровень по сравнению с прошлым годом. Теперь World Cyber Games — это уже не много ни мало молодежный фестиваль игровой культуры. Благодаря обширной культурно-развлекательной программе планируется привлечь внимание не только геймеров, но и широкой общественности вообще. Общий призовой фонд турнира — около 300000\$.

Как видите, киберспорт все ближе к тому, чтобы сравниться по популярности со спортом обычным. Конечно, это случится нескоро. Но все же случится — такие события, как World Cyber Games, заставляют надеяться на лучшее. И кто знает, может быть, когда-нибудь люди будут собираться в центре города и смотреть на больших экранах не футбол, а киберспортивные соревнования. И турниры по компьютерным играм будут рассматриваться широкой общественностью не как детские забавы или еще один повод для подростков надратся пивом и набить морду прохожему — а как серьезные и бескомпромиссные соревнования. Соревнования не ради победы любой ценой, а ради спортивного азарта, ради, если хотите, самоутверждения. Да и неплохих заработков тоже. ■

[Фото: Алекс Азаров www.progamer.ru/]



▲ Главный судья соревнований Дмитрий Смит сделает все для того, чтобы обеспечить максимально честное судейство.

КИБЕРСПОРТ

Статьи

WarCraft III — новая эпоха киберспорта

StarCraft'у была уготована счастливая судьба. У игры, выпущенной еще в далеком 98 году, до последних времен не было ни одного серьезного конкурента.

Выходили новые игры, и, казалось бы, StarCraft неизбежно должен был задохнуться под гнетом многочисленных претендентов на трон. Но... Одержать верх над Великой Стратегией не сумел никто. Множились кланы, соревнования по StarCraft приобретали все большее пространство, из любительских сборищ превратившись в профессиональные турниры с внушительными призовыми фондами. Появились пюды, сделавшие игру неотъемлемой частью своей жизни, а победы на чемпионатах — основным средством к существованию.

Но ничто не вечно, и пришла время нового поколения игр в жанре RTS. Вы уже осведомлены о невероятном успехе WarCraft III — достаточно сказать, что всего за первый месяц было продано свыше миллиона коробок с игрой, и то ли еще будет!

Что ж, давайте попробуем разобраться, что же отличает эту стратегию от старика хита, и действительно ли новшества, введенные разработчиками, выводят



▲ Манстры на охране золотой шахты — дополнительная сложность на пути к развитию.

стратегию предпочтет противник, и продумать необходимую в данном случае контраттику.

Не остались без изменений и юниты, наделенные магическими способностями. Вспомним, каких трудов стоило игроку в WarCraft 2 скопировать простецкий Bloodlust даже на небольшой отряд подопечных! Пока на всех поперецешкаешь... Ныне нам на помощь приходит функция автокастинга — поумневшие маги научились самостоятельно выбирать цели для своих заклинаний. Впрочем, наиболее

разрушительные и важные слеппы придется нацеливать самостоятельно, что, согласитесь, вполне логично.

Менеджмент ресурсов уже не представляет таких сложностей для начинающих игроков: экономическая составляющая игры заметно упрощена. Прежде всего, это связано с уменьшением популяции юнитов и введением Urkeeper, который так или иначе за-

ставляет игрока воевать меньшими силами и по максимуму использовать возможности каждого юнита.

Разработчики довольно упорно подводят игрока к необходимости с самых первых минут скрупулезно заниматься выращиванием героя. И если раньше ранняя атака в начале, т.н. "раш", была неотъемлемой чертой любой мало-мальски профессиональной игры, то теперь в большинстве карт вам придется пробиваться через нейтральных манстров, что также заставит тщательнее подходить к планированию наступательных операций. Отсидеться в обороне тоже не получится — защитные сооружения стали заметна уязви-

мые: юниты, обладающие свойством Siege Attack, разносят их в щепки.

Итак, вот мы и подошли к главной особенности WarCraft III — на первом месте здесь выступает не экономический менеджмент, не постепенное стратегическое "продавливание", не закладка новых баз и не создание универсального юнита.

Первую скрипку теперь играет тактика, то есть та, насколько грамотно подобраны бойцы отряда и насколько эффективно игрок ими управляет, используя специфичности как самого героя, так и обычных бойцов и спеллкастеров. Именно тактическое мастерство, использование особенностей местности, выбор навыков и общая система развития отряда приносят заветную победу. Проще говоря, игра стала гораздо менее "стратегична", так как стратегия принесена в жертву новым тактическим возможностям.

Хорошо это или плохо? Рискну высказать предположение, что жанр RTS с самого начала стал развиваться по несколько неверному пути. Ведь стратегия как таковая в первую очередь предполагает военные действия, тактические ухищрения. Иными словами, не война должна быть подчинена экономике, а экономика — войне. В то же время в большинстве современных стратегий мы видим очевидное доминирование экономической составляющей.

Я прекрасно понимаю недовольство тех, кому новшества WarCraft III кажутся странными и, может быть, в чем-то даже еретичными. Убеден, что, распробовав все новые фишки, даже самые консервативные игроки осознают, что игра предоставляет нам гораздо более богатые возможности для проявления стратегического таланта.

Пакланники StarCraft пока не собираются отступать с занятых рубежей, но, как известно, невозможно противостоять веяниям новой эпохи. А патему рано или поздно WarCraft III полностью вытеснит своего предшественника с крупных турниров, большинству игроков волей-неволей придется переходить от sci-fi к фэнтези. Но грустить по этому поводу не стоит, и убежден, что WarCraft III принесет кибератлетам всего мира никак не меньше положительных эмоций и множество новых побед. ■



▲ Для борьбы с ограми герой ночных эльфов обратил три дерева в верных солдат.

WarCraft III в лидеры и поднимают игровой интерес на новую высоту.

Прежде всего, стоит обратить внимание, что сторон в игре теперь не три, а четыре. Различия в "расах" были одним из самых важных отличий StarCraft от конкурентов. В WarCraft III эти отличия стали еще более разительными, и вновь неповторимым образом Blizzard удалось если не идеально, то довольно четко сбалансировать игру.

Юниты в WarCraft III стали намного менее универсальны. Каждый из них имеет своего "противоюнита", а значит, задача играющего заключается в первую очередь в том, чтобы предугадать, какую

ПРОМЫШЛЕННЫЙ ГИГАНТ II

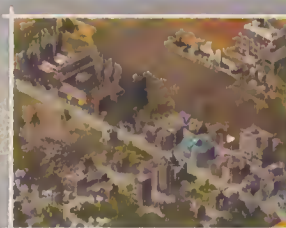
Поймай Американскую мечту
начни с посудомойщика и стань миллионером.

После огромного успеха "INDUSTRY GIANT" (почти 1,600,000 проданных по всему миру единиц) — настало самое время для долгожданного преемника — **INDUSTRY GIANT 2**.

Вследствие этого экономического симулятора игра начинается в Америке на смене веков и заканчивается в 1980 году. Игрок — это предприниматель, пытающийся создать предприятие мирового масштаба.

Производите товар и продавайте его дистрибьюторам. Будьте дистрибьютором сами. Загружайте и распоряжайтесь своим товаром при помощи более, чем 50 различных транспортных средств, таких как корабли, паровозы и грузовики.

Взаимодействуйте с вашими соперниками — проводите переговоры, сотрудничайте, покупайте их и станьте настоящим **ПРОМЫШЛЕННЫМ ГИГАНТОМ**.



©2002 «Руссобит Пабблишинг». ©2002 «JoWood Production».

Издатель «Руссобит Пабблишинг»

email: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru

дел продаж т: (095) 212-4451, 212-0181, 212-0161

техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90



Константин Михайлов
(mrkirov@mail.ru)



Угонщик в Москве

Новая игра на движке
Grand Theft Auto 3

РАЗРАБОТЧИКИ сделали игру GTA3 с вообразаемыми городами и машинами. Идеала не бывает. Игра полна мелких недостатков и недоработок, которые портят общее впечатление от хита. Кому-то... Кому-то не портят.

Один из ведущих недостатков — невозможность локаться в игровых внутренностях. Давайте обойдем эту проблему и создадим свой собственный мод или даже новую игру. Свой сюжет, свой город, свои машины, свой игровой бапанс. Я, например, обязательно перенесу действие игры в Россию, в Москву. Разработчики, конечно, чуть-чуть облегчили мою задачу, так как в игре уже есть автомат Копашникова (AK 47). Но и не более того.

Станем на время виртуальными хирургами. Марлевую повязку на лицо. Анестезию пациенту. Готовим инструменты. Для проведения вскрытия нам потребуются: текстовый редактор, просмотрщик графических файлов, GTA3ResHack, IMGExtractor/IMGPacker, AudioEditor, GXT_Editor (эти утилиты с легкостью забирайте с нашего компакт или в Сети по адресу <http://gta3.mm2.gamiga.de>). Операция предстоит длительная и сложная. Разработчики постарались и очень надежно упрятали ресурсы. Будет много криков, крови...

Прогулка по улицам Liberty City

Прежде чем начинать оперативное вмешательство, довайте проведем общий осмотр по-

циента. Естественно, мы идем в основную папку игры. Там наше внимание привлекает подкаталог \movies. В нем находятся три больших ролика (один — со списком разработчиков, второй — с погони камланий, третий — со списком разработчиков на немецком), которые можно посмотреть при помощи любого проигрывателя видео (подойдет и Windows Media Player). Естественно, их можно заменить на свои. Подкаталог \skins содержит в себе bmp-файлы, представляющие собой шкурки, которые может надевать главный герой.

Больше лервичный осмотр результатов не дал. Ассистент! GXT_Editor, пожалуйста!

Моя твоя не понимай

Пользоваться утилитой GXT_Editor просто. Открываете любой gxt-файл (таковые находятся в поддиректории \Text), и перед вами предстает набор строчек текста, используемых игрой. Их легко редактировать, щелкнув по любой 2 раза. Когда мы делаем мод со своим сюжетом, естественно, мы должны поменять текст. Даже если вы не собираетесь депать полноцен-



"Игроманию" читают везде. Даже в Liberty City.



ную модификацию, просто переименуйте названия машин на свои, родные. Пускай в игре ездят "Жигули", которые обгоняют "Лоду". А если у вас есть терпение и время, то можете перевести игру на какой-нибудь язык. Например, на корейский... Ассистент! Не слоть на рабочем месте! Приготовьте мне AudioEditor и много-много тампонов...

Что слушают настоящие угонщики

Надеюсь, AudioEditor готов. Теперь из подпки \Audio копируем два файла — sfx.raw и sfx.sdt (это архивы со сложным внутренним устройством) — в ту папку, где установлен AudioEditor (на нашем компакт он поставляется с исходниками на Delphi). После этого запускаем audext.exe. И ждем... Процесс распаковки занимает значительное время. После того как программа завершила работу, мы отправляемся в ту директорию, куда копируем файлы.

Там должно появиться очень большое количество wav-файлов. Что-то порядка трех тысяч.

Ну-с, слушаем звуки. Шумы, крики, разговоры и прочее. На разе в Москве все прохожие говорят по-английски? Заласаемся микрофоном и программой для записи звука. Только имена распакованных файлов не меняйте. И не забывайте, что это должны быть несжатые 16-битные rcm-файлы с 1 каналом. Иначе игра не будет их проигрывать. Чтобы слышать результаты своего труда в игре, файлы необходимо поместить назад в архивы. Залускаем файл audimp.exe. Ждем... В результате получаем два файла, которые необходимо водворить в лалку \Audio из корневого каталога игры.

Пока операция проходит по плану, и ничего особого интересного не обнаруживается. Переходим к следующему этапу вскрытия. GTAResHack!

Пейзажи за окном

Залускаем GTA3ResHack.exe. Утилита используется в основном для работы с txd-файлами (местный формат графики). Кратко опишу принципы работы с этой программой. Загружаете файл для работы. Слева находится справочное окошко по загруженному файлу. Справа — картинки, находящиеся внутри файла. По картинкам выдается подробнейшая информация — разрешение, размер, глубина цвета. Снизу отображается текущая картинка. Все картинки можно заменить.

В лалке \txd множество txd-файлов. Все они содержат картинки, которые являются заставками в игре между миссиями. Особого внимания заслуживает подкаталог \models. Там лежит графика моделей. Файл frontend.txd содержит эмблемы радиоканалов, generic.txd — различные текстуры дорог, газонов, а также текстуру с долларами. Очень интересным по содержанию является hud.txd — иконки оружия, иконки, отображаемые на радаре, и прочее. В menu.txd лежат графические файлы для оформления менюшек. В \models\Generic лежит файл Player.bmp, который является в игре шкуркой по умолчанию. Устанавливаем "Фотошоп" и рисуем графику для новой игры. Или можно просто лопазить по Сети — сайтов с бесплатными наборами текстур предостаточно.

Интерьерчики

Готовим IMGExtractor/IMGPacker. Этот инструмент предназначен для работы с img-файлами, которые являются архивами. Залускаем IMGExtractor.exe. Выбрав img-файл для распаковки, жмем на кнопку Extract и ждем. В той лалке, где был img-файл, образуется директория с таким же именем, как и у файла. В этой директории будут лежать распакованные данные. Первым лодолытным кроликом станет \models\txd.img. После его распаковки образуется множество txd-шек. Как с ними работать, вы уже знаете. Все файлы содержат игровые текстуры. Среди распакованных файлов присутствуют: police.txd — текстуры для полицейских машин, airplane.txd — для самолета, airport.txd — для аэропорта и так далее.

Снова активируем Photoshop (или Paint Shop Pro — кому как нравится) и начинаем работать кисточкой. Перерисовываем. Аэропорт, чтобы выглядел как Шереметьево, самолет DoDo, чтобы выглядел как наш "Ил". Не забываем и про машины. Перерисованные текстуры засовываем назад в txd-шки. Теперь все измененные файлы нужно поместить в img-архив. Загружа-



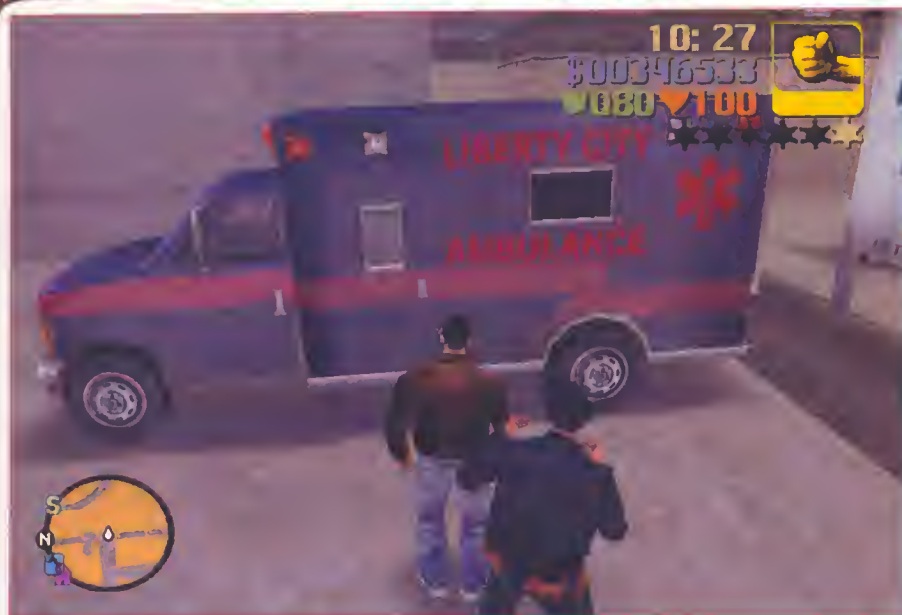
Теперь всем станет ясно, что самолет российский!



Похоже на московские улицы?



Но поле тонки грохотали... Да-до!! Танки тоже можно научить летать! Причем летают они не хуже DoDa.



Перекрасить машину теперь можно одним нажатием клавиши.



Город с высоты таксиного полета.



ем в память IMGParser.exe. Указываем ту директорию, в которой хранятся файлы, предназначенные для архивации, указываем, в какой архив сохранять, и кликаем по кнопке **Риск**.

Теперь объектом нашего пристального внимания станет файл `\models\gto3.img`. Здесь тоже большое количество файлов. Среди них встречаются уже хорошо известные нам `txd`-файлы. Текстуры для прохожих на улице, полицейских, медработников, старушек, мафиози.

А теперь попрошу подготовить "Блокнот".

Орудия убийства

В "Блокнот" для подробного изучения заносим файл `\data\weapon.dat`. В этом файле все находящееся за знаком `"#"` — комментарии. В файле мы видим ровные столбцы чисел и букв.

A (WeaponName) — название оружия.

B (Fire type) — тип оружия. Для существующего вооружения менять не стоит.

F (Amount of Ammunition) — количество патронов, которое получаем, когда герой берет оружие.

G (Damage) — повреждения, наносимые оружием. Численно значение повреждения показывает, сколько жизни или брони отнимается при попадании.

H (Speed) — скорость. Можно сделать оружие с большой убойностью, но малым количеством патронов и скоростью. Вооружаем мафию этим оружием. Играть становится значительно интереснее.

J (Life span) — как долго детонирует заряд. Данный параметр относится к гранатам и "коктейлю Молотова".

Дальше идут параметры (их 10), отвечающие за внешний вид оружия (какие модели использовать, какую анимацию проигрывать и прочее). Если делаете действительно серьезный мод, то они подлежат редактированию. А также в файле присутствуют флаги. Только хочу вас предупредить: в файле существуют столбцы X, Y — они пустые. Сами ничего здесь не пишите. Эти столбцы зарезервированы для следующих версий игры.

Средства передвижения

Опять активируем "Блокнот". Загружаем файл `\data\carcolors.dat`. Он содержит информацию о раскраске машин. Все находящееся за знаком `" ; "` является комментарием и игнорируется игрой. В файле идет техническое определение цветов. В самом конце файла идет как раз необходимая информация. Напротив внутреннего (то, которое использует игра) имени через запятую перечисляются цифры, обозначающие цвет, используемые для раскрашивания машин.

`ambulon, 1,3 ; скорая помощь` — цвет белый и красный

`police, 0,1 ; полиция` — цвет черный и белый.

0 — черный.

1 — белый.

2 — голубой.

3 — ярко-красный.

4 — темно-голубой.

5 — фиолетовый.

6 — желтый.

7 — ярко-голубой.

8 — светло-голубой.

9 — светло-серый.

Цвета с 10 до 20 — различные оттенки красного, цвета с 21 по 29 — оттенки оранжевого, с 30 по 39 — желтого, 40 по 49 — зеленого, с 50

по 60 — синего, с 60 по 69 — фиолетового, с 70 по 79 — серого. Машины теперь можно раскрасить по-новому.

На танке к небесам

Загружаем в "Блакнот" для редактирования файл `data\handling.cfg`. Сюда разработчики положили технические характеристики всех машин в игре. В этом файле, как и в предыдущем, все, что следует за знаком ";", является комментарием. В `handling.cfg` все параметры идут по столбцам, которые именуются буквами латинского алфавита. Давайте подробно рассмотрим каждый столбец.

A (Vehicle Identifier) — внутриигровое название машины. Длина имени не может превышать 14 знаков.

B (fMass) — параметр обозначает массу средства передвижения в килограммах. Машины, согласно правилам, могут весить от 1 кг до 50 000 кг. Изменяя этот параметр, можно добиться весьма и весьма интересных эффектов. Например, если масса поставлена на максимальную, машина становится чем-то вроде танка. Она едет, снося все столбы на пути и разбрасывая в стороны другие тачки. А вот когда ставишь массу 50 кг, машину может легко сдвинуть с места даже главный персонаж, просто толкая ее сзади.

C (Dimensions x) — столбец сообщает игре о ширине транспортного средства, которая измеряется в метрах. Смотрите не перебарщайте с экспериментами. Может изменяться от 0 до 20 метров. При изменении этого параметра визуальных перемен в модели не замечается, на самом деле они происходят.

D (Dimensions y) — обозначает длину транспортного средства. Здесь все аналогично **C (Dimensions x)**.

E (Dimensions z) — высота машин. Также все аналогично **C**.

F (CentreOfMass.x) — отклонение центра тяжести от общего центра машины по оси X (по ширине транспортного средства). Выражается в метрах и изменяется от -10 до 10 метров. Перенос центра тяжести на небольшие значения заставляет машину постоянно отклоняться в тот бок, куда перенесен центр. Если поставить экстремальные значения, то при любом соприкосновении машины с чем-либо она начинает прыгать из стороны в сторону. Оптимальное значение — 0.

G (CentreOfMass.y) — отклонение центра тяжести от общего центра по оси Y (по длине машины). Здесь все так же, как и в **F (CentreOfMass.x)**.

H (CentreOfMass.z) — отклонение центра тяжести от общего центра по оси Z (по высоте машины). Измеряется в метрах и лежит в диапазоне от -10 до 10. При выставлении больших отрицательных значений машина начинает сильно подпрыгивать вверх от любого соприкосновения. Оптимальное значение лежит в диапазоне от -1 до 1.

I (nPercentSubmerged) — насколько сильно машина погружается в воду. Измеряется в процентах. У всех машин этот параметр стоит в районе 70-90. Но можно заставить кары плавать по поверхности.

J (fTractionMultiplier) — умножитель для сцепления колес с поверхностью земли. Изменяется от -2 до 2. Если ставить 0, то машина вообще не едет, просто при нажатии на газ колеса начинают бешено вращаться. А вот если выставить отрицательное значение, то при любом сопри-



касании с чем-либо машина начинает скользить по улице и отскакивать от столбов и домов, как теннисный мячик от ракетки.

K (fTractionLoss) — показатель сцепления колес с землей. Изменяется от 0 до 1. При 0 сцепления с землей не будет вообще.

L (fTractionBias) — если стоит 0, то передние колеса не имеют сцепления, если 1, то задние. Также можно использовать дробные значения.

M (TransmissionData.nNumberOfGears) — число передач у машины. Изменяется от 1 до 5. На можно поставить и большие значения. Например, 10 — странный эффект... теперь колеса находятся над землей, и в машину пасть невозможно.

N (TransmissionData.fMaxVelocity) — максимальная скорость, которой может достигнуть машина. Измеряется в километрах в час. Опытным путем была установлена, что параметр может изменяться от 5 км/ч до 300 км/ч. Параметр рекомендуется для обязательного редактирования. Какой русский не любит быстрой езды.

O (TransmissionData.fEngineAcceleration) — "разогнаемость" машины в игре. Измеряется в миллисекундах в квадрате и может принимать значения от 0 до "сколько надо". Чем больше выставленное значение, тем быстрее машина достигает максимальной скорости. Если выставить 0, то машина, будучи остановленной, больше не поедет. Попробуйте поставить значения вроде 90,0 и получите экстремальную езду.

P (TransmissionData.nDriveType) — параметр показывает, какие колеса ведущие у машины, и может быть равен 4 (ведущие колеса — все 4), F (ведущие — передние колеса), R (ведущие — задние колеса). Параметр очень сильно влияет на поведение машины на дороге. Рекомендуется для проведения экспериментов.

Q (TransmissionData.fEngineType) — тип двигателя у машины. Он может быть трех видов: бензиновый (P), дизельный (D), электрический (E). Я менял этот параметр у многих машин. Особых изменений не заметно. Разве что звук мотора меняется.

R (fBrokeDeceleration) — насколько быстро тормозит транспортное средство. При установке параметра на 0 работает только ручной тормоз. А вот при установке больших значений машина останавливается мгновенно.

S (fBrokeBias) — какими колесами будет тормозить точка. Может меняться от -1 до 1. Если устанавливается на 0, то транспорт тормозит исключительно задними колесами, 1 — передними, 0,5 — одновременно передними и задними. А вот если запишете отрицательное значение, то вместо торможения получите разгон.

T (bABS) — непонятный параметр. Принимает значения 0 и 1. На поведение игры не влияет. У всех машин он выставлен на ноль.

U (fSteeringLock) — на сколько градусов влево/вправо могут поворачиваться колеса. Может быть любым, но рекомендуется диапазон от -90 до 90 градусов. Если ставить 0, то машина вообще не сможет повернуть. Изменяя этот параметр, можно получить совершенно новую физику поведения "балидов" на дорогах.

V (fSuspensionForceLevel) — как высока подпрыгивает машина на буграх. При установке значения 0 машина вообще не прыгает. А вот если ставить значения вроде 50, машина будет та и дела норовить выпалнить салта-мартале. Оптимальные значения 0,5-2.

W (fSuspensionDampingLevel) — жесткость подвески. Изменяется в пределах диапазона 0-1.

X (fSeatOffsetDistance) — насколько далеко от общего центра машины находится ручка дверцы. Измеряется в метрах и может быть от -10 до 10. Если установить большие значения, главному герою придется атакать на значительное расстояние, прежде чем он сможет открыть дверку и выпихнуть из машины ее владельца.

Y (fCollisionDamageMultiplier) — множитель повреждений машины. Меняется от 0 до 5. Ставим 5 и получаем, что тачка просто распадается на детали от малейшего повреждения, нарывает взорваться от столкновения с ближайшим столбом. Ставим 0 — и получаем танк в чистом виде.

Z (nMonetaryValue) — стоимость транспортного средства в игре. Измеряется в американских долларах.

Далее следуют несколько маловажных столбцов, а также столбец с флагами. Описывать их не стану. Они не сильно влияют на тачки и их поведение. Поэкспериментируйте с ними сами. Теперь можно создавать свои машины в игре, а также модифицировать существующие до неузнаваемости. В моем моде такси выглядит и ездит как ВАЗ 2101.

Стремление к идеалу

Оперативное вмешательство проведено успешно. Теперь вы полностью подготовлены для создания тотальной модификации. А возможно... возможно, и новой игры. Отрежьте, пришивайте, создавайте новое оружие и новые машины, меняйте оригинальные средства уничтожения и передвижения. Переводите игру на другие языки. Перерисовывайте текстуры и заново озвучивайте GTA. Быть может, вы создадите идеальную игру. ■

РУДОКОПЫ
ТУБЕРЧУТНЫХ КОПЕЙ

Westwood наконец порадовала нас чем-то новеньким, после бесконечных стратегий выпустив не что-нибудь, а целый FPS — C&C: Renegade. Игра вышла неплохая, но, как и большинство выходящих сейчас игр, довольно короткая. К счастью, среди разработчиков теперь существует мода выпускать утилиты для редактирования игр как можно скорее после выхода самих игр. "Ренегат" не стал исключением, и уже через два месяца в Интернете повсюду скачивались Renegade Tools. Скачивались они и в редакции вашего любимого журнала. Результат — обзор утилит — перед вами.

Первая вылазка

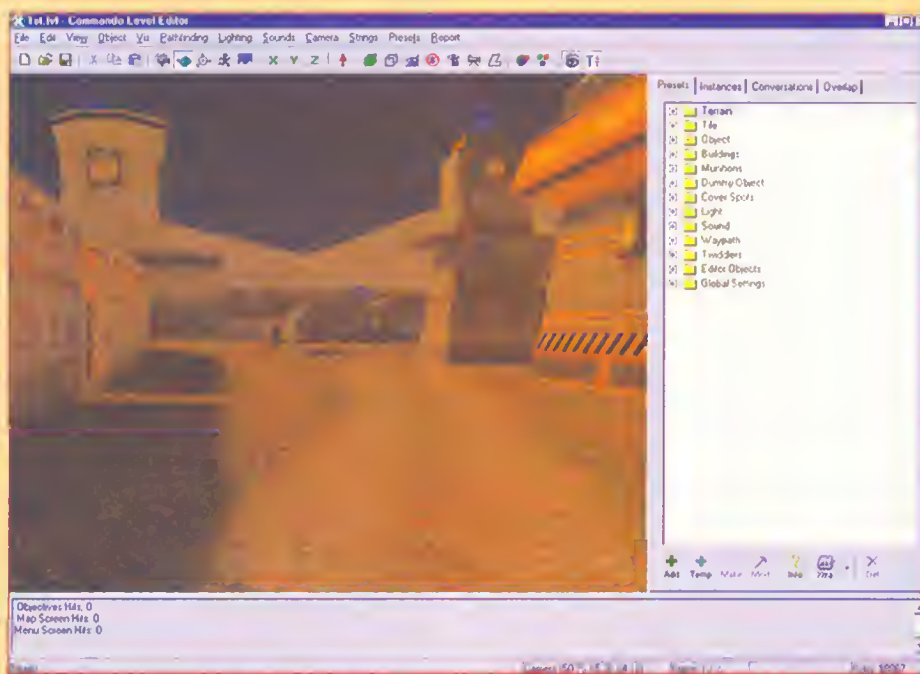
В установке утилит есть свои нюансы. Во-первых, необходимо установить саму игру ПЕРЕД установкой редоктора, так как в противном случае в редокторе не будут доступны ресурсы игры. Также при установке утилиты требуется наличие программы Gmox — это сокращенная бесплатная версия 3D Studio Mox (которую также заберите с нашего диска). Установив утилиты, переходим к их изучению.

При ближайшем рассмотрении оказывается, что перед нами не просто редакторы уровней и моделей, а полноценный инструмент для создания собственных модификаций. Вы можете создавать не только сами уровни, но и новые модели персонажей, оружия, техники. Всего программы, появляющихся после установки, три. Это Renegade Editor — редактор уровней, W3D Viewer — просмотрщик файлов в формате *.w3d (такое расширение имеют все файлы моделей, используемые в уровне, — от мунитиции до модели ландшафта), и RenX — просто измененный интерфейс программы Gmox. О последней программе мы еще поговорим, а пока рассмотрим интерфейс Renegade Editor'a.

Интерфейс достаточно прост. Большую его часть слева занимает окно с видом на создаваемый уровень. Справа от него — меню с четырьмя вкладками. Из них наиболее важны закладки Presets и Instances. Первая представляет структурированный список ресурсов игры, а также параметров этих ресурсов. На второй вкладке вы можете отключить отображение какого-либо типа объектов (декоративных моделей, скриптов и т.д.), если они мешают работе. В верхней части окна редактора, как водится, находятся все основные меню и панель инструментов.

Редоктор имеет четыре режима работы. Это режим управления камерой (включается клавишей F5 или кнопкой с изображением кинокамеры на панели инструментов) — в нем вы

Где взять	Компакт-диск "Монки"
Возможности	150% игровых в теории, фактически — 50%
Сложность освоения	Средняя
Документация	Устанавливается вместе с редактором

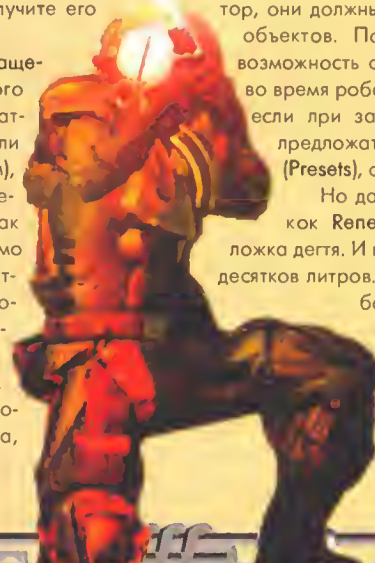


▲ Что называется — дружелюбный интерфейс.

можете изменять направление камеры, удерживая левую кнопку мыши и двигая курсор, а также перемещать ее, удерживая правую кнопку либо левую и правую кнопки одновременно. Также управлять камерой можно с помощью стрелок на цифровой клавиатуре при включенном NumLock.

Режим перемещения объектов (F6 или кнопка с изображением чайника) — в нем вы можете перемещать объект левой кнопкой мыши, либо комбинацией Shift+LMB (для изменения высоты). Зажав обе кнопки мыши и протаскив объект в сторону, вы получите его копию.

Также присутствуют режим вращения камеры вокруг выделенного объекта (F7 или кнопка с координатными осями) и режим ходьбы (F8 или кнопка с бегущим человеком), при включении которого вы можете ходить по карте почти так же, как и в игре. При включении режима ходьбы редоктор часто закрывается с сообщением об ошибке, поэтому перед его включением лучше сохранять уровень. Помните, что такие вылеты, как правило, связаны с ошибками, которые содержит в себе модель ландшафта, используемая в вашем уровне.



При первом запуске редактор попросит вас указать мод, под которым будет вестись работа. Пока его нет, поэтому создайте новую модификацию, нажав кнопку New.... После того как вы укажите название мода (скажем, New-Mod), в каталоге, куда вы установили утилиты, в поддиректории LevelEdit появится папка с названием вашего мода. Откройте ее и создайте том каталог Presets — это пригодится, когда вы будете импортировать в игру какие-либо ресурсы собственного изготовления. Когда вы импортируете собственные ресурсы в редактор, они должны пролииться в списках объектов. По непонятной причине возможность сохранения этих списков во время работы отключена, поэтому, если при закрытии редактора вам предложат сохранить эти списки (Presets), соглашайтесь.

Но даже в такой бочке меда, как Renegade Tools, есть своя ложка дегтя. И не просто ложка, а лара десятков литров. Дело в том, что разработчики то ли забыли сказать, как нужно создавать уровни для одиночной игры, то ли не предусмотрели в игре возможность подключения допол-

нительных миссий. Это тем более странно, что в утилитках присутствуют все необходимые для создания одинаковых миссий средства. Поэтому пока придется ограничиться лишь мультимедиами.

И еще — создание какого-то конкретного уровня в этой статье мы описывать не будем, так как это очень трудоемкий и кропотливый процесс, а лишь рассмотрим по отдельности все важные моменты создания уровня.

Особенности ландшафта

Модель ландшафта (terrain), на которой вы будете строить ваш уровень, пожалуй, самая утомительная часть работы. Создается модель не в Renegade Editor'е, а в RenX (из пакета Gmax). Интерфейс этой программы почти полностью копирует интерфейс 3D Studio. А статью по работе в 3DS "Мания" уже публиковали в пятом номере (rubrika "Самопал") за этот год — забирайте материал "Трехмерное отель" из раздела "Инфоблок" нашего комплекта.

При создании terrain'a вы почти не ограничены в возможностях. Еще бы — 3D Studio, пусть и сокращенный, в функциональности даст большую фору стандартным средствам всех редакторов. Ландшафт будущего уровня может состоять из нескольких отдельных моделей, надо лишь следить, чтобы между ними не было щелей. Для начала можно взять объект Plane (из закладки Geometry списка Standard primitives) с количеством сегментов 100x100 и размером, скажем, 200x200 единиц (для модели ландшафта одна единица длины в Gmax равняется одному метру в игре). С помощью средств Gmax'a сделайте такую территорию, какую планируете, на следите за тем, чтобы в игре не было бы "вывалиться" за карту.

Теперь рассмотрим текстурирование. В средствах текстурирования вас никто не ограничивает — все возможности, например редактирование координатной сетки, к вашим услугам. На можно и тут пойти по пути наименьшего сопротивления (мы, как-никак, пока только учимся), нарисовав одну большую (1024x1024 пикселей) текстуру и равномерно нанеся ее на всю модель сразу. Текстура должна быть сохранена в формате *.tga. После того как текстура будет готова, выберите модель ландшафта (или, если модель состоит из нескольких частей, выберите ту часть, которую собираетесь текстурировать) и нажмите кнопку M. Появится окно редактирования материала. Сразу же на закладке Properties в поле Name укажите имя материала, а также тип поверхности (трава, песчаные дюны, etc.) в списке Surface Type. В поле Pass Count вы можете задать количество текстурных слоев — от 1 до 4. Для начала обойдемся лишь одним. Итак, разобравшись со всеми параметрами, переходим на закладку Pass 1. Здесь, в свою очередь, располагаются еще три закладки — bVertex Material, Shader и Textures. На первой вы можете задать цвет полигонов вашей модели и некоторые параметры вертексного освещения. На второй, Shader, вы можете задать

метод прорисовки текстуры в списке Blend Mode — пока оставьте все как есть. На третьей, Textures, вы указываете, собственно, сами текстуры. Здесь имеются два поля — Stage 0 и Stage 1 (detail texture), в которых вы указываете и задаете параметры для, соответственно, основной текстуры и текстуры детализации (если она есть). Здесь все предельно просто — включите нужное поле, установив флажок рядом с заголовком, затем щелкните на кнопку с надписью None и выберите нужную текстуру. Включите кнопку Display, чтобы видеть текстуры в редакторе (иногда не работает). В завершение щелкните на кнопку Assign material to selection (в правом



краю окна, в самом низу). Окно можно закрыть. Теперь вы можете атректировать положение текстуры, воспользовавшись соответствующими модификаторами Gmax'a.

На это еще не все. Зайдите на закладку Utilities (отмечена значком в виде молотка), в правой части окна Gmax'a. Там нажмите кнопку W3D Tools. В свитке Object Export Settings включите следующие параметры: в pane Object Export Options включите параметр Export Geometry, в pane Geometry Options выберите параметр Normal, в pane Collision Options установите флажки на всех пунктах.

После этого можно экспортировать модель в редактор уровней.

Для этого откройте меню File\Export..., в появившемся окне выберите опцию Renegade Terrain и нажмите кнопку Ok. Затем получившуюся модель в формате *.w3d и ее текстуры переместите в папку вашего мода, в поддиректорию Levels.

Чтобы вставить модель в уровень, необходимо в Renegade Editor'е открыть закладку Presets, в списке объектов выделить папку Terrain и нажать кнопку Add, что в нижней части закладки. Затем в появившемся окне задайте имя модели, а на закладке Settings, в поле m_ModelName, укажите путь к ней. Нажмите Ok, а затем на этой же закладке Presets выберите вашу модель и нажмите кнопку Make, также в нижней

части закладки. В одном уровне вы можете использовать несколько моделей ландшафта.

Ну и где тут Hand of Nod?

Заметьте, что почти все статичные модели, такие как деревья, строения, камни и прочее, также относятся к модели местности. И если, например, с камнями все ясно, то строения следует рассмотреть особа.

Дела в том, что они должны не просто стоять, украшая уровень, но еще и взаимодействовать с игроками и окружающими предметами. Яркий пример такого взаимодействия — работающий Nod Obelisk.

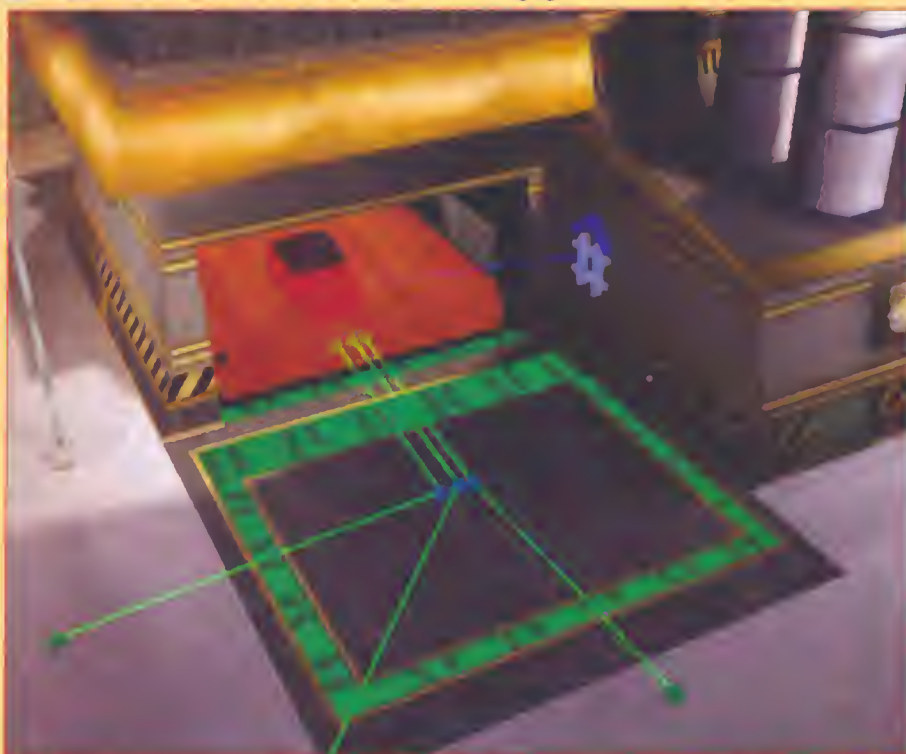
Модель строения создается, экспортируется и вставляется в уровень так же, как и модель ландшафта. При создании модели вручную необходима в названии модели вписать приставку, которая будет обозначать, что это за здание. Имя модели (или модели) должно иметь вид <приставка>#<имя модели>, если она находится снаружи здания, и <приставка>#<имя модели>, если модель находится внутри здания. На лучше не мучиться, создавая здания вручную, а добавить их из папки Tile.

Приставки нужны для того, чтобы можно было связывать модели здания и его кантроппер. Кантропперы зданий находятся в списке объектов, в директории Buildings. Кантропперы (да и все остальные объекты редактора) добавляются на уровень аналогично ландшафту и зданиям.

Допустим, вы добавили на уровень Nod Obelisk. В именах моделей, из которых состоит строение, присутствует приставка Obelisk. Создайте соответствующий кантроппер (Buildings\Generic buildings\SP_Obelisk_Nod), затем разместите его на верхушке здания. После этого дважды щелкните на модели кантроппера и в появившемся окне, на закладке Position, в поле Position вычтите 41 единицу из координаты по оси Z. Кантроппер после этого окажется гораздо ниже здания, на так надо, чтобы он заработал.

Закройте окно. После этого в списке объектов выберите ваш кантроппер и нажмите кнопку Mod внизу закладки. Во вновь появившемся окне откройте закладку Settings и найдите там поле MeshPrefix — в нем укажите ту при-





▲ Вариант расположения объектов для War Factory. Нечто похожее вы должны сделать и для Airstrip.

ставку, которую вы задали строению (в нашем случае — Obelisk). Таким же образом задаются контроллеры для всех других зданий. Но положение контроллера у всех разное — у Advanced Guard Tower он должен находиться наверху, слегка позади. У Tiberium Refinery контроллер должен быть помещен над зоной разгрузки харвестеров, частично погружаясь в символ Nod'a или GDI, который расположен над воротами. Сразу после размещения контроллера для Refinery нажмите клавиши Ctrl+P — появится небольшая модель автомобиля, которую вы должны разместить в зоне разгрузки так, как если бы это был разгружающийся харвестер.

Для Power Plants контроллер должен находиться над зданием, частично погружаясь в него. Аналогично — для Barracks и Hand of Nod.

Для War Factory и Airstrip необходимо, помимо контроллера, также создать площадку Vehicle Construction Zone — на ней будет появляться различная техника. Она находится в сли-

ске объектов редактора, в папке Object\Script Zone\CnC, объект Vehicle Construction. Создайте площадку, затем разместите ее в комнате, где создается новая техника (если вы делаете площадку для War Factory), либо на круглом лятачке в конце взлетной полосы (если это площадку для Airstrip). Растяните площадку за черные точки на углах, чтобы она более-менее соответствовала размерам создаваемой техники.

Создайте контроллеры зданий. Контроллер для War Factory должен быть расположен над выездными воротами, слегка погружаясь в стену. Контроллер для Airstrip — в центре круглой площадки. Затем, аналогично контроллеру для Refinery, комбинацией Ctrl+P создайте уже знакомый автомобильчик. Он указывает точку, где будут появляться создаваемые vehicle'ы. Для War Factory расположите его точно в центре комнаты создания, так, чтобы он указывал на выездные ворота.

Для Airstrip автомобиль должен быть

расположен в центре лятачка и направлен на взлетную полосу. Также необходимо создать маршруты, по которым будет выезжать созданная техника — объект Vehicle Waypath Innate (располагается в палке Waypath, что в списке ресурсов). Расположение маршрутов, а также примерное расположение прочих объектов показаны на рисунке.

Аналогичным образом вам предстоит создать маршруты для харвестеров — от места разгрузки до полей тибериума. Это мы сейчас и рассмотрим.

И на полях растет тибериум...

Еще при создании ландшафта и его текстуровании необходимо предусмотреть место, где будет находиться тибериум. Это должна быть отдельная модель поверхности, при создании которой в RenX вам необходимо указать ей тип поверхности материала Tiberium Field. Желательно покрыть это место соответствующей текстурой.

Сделаем позиции, на которых будут работать харвестеры. Для этого открываем палку Object\Script Zone\CnC\Tiberium Field: как видите, там два типа полей — для GDI и для Nod. Создайте оба типа, растянув и расположив их так, чтобы они не перекрывали друг друга. Нет необходимости делать поля очень большими — лишь бы харвестеру было где развернуться.

Фактически, поле уже готово. Но не хватает основных его атрибутов — характерного зеленого свечения, звуков и самих кристаллов тибериума.

Модели кристаллов, а также тибериумного дерева вы можете найти в списке объектов, в палке Tile\DSAPO\DSAPO_Tiberium. Создаются они, как обычно, кнопкой Make внизу кладки. Затем сделаем облака тибериумного газа, ларящие над полем. Находятся они в каталоге Dummy Object\Demo Level\Emitters\Tiberium Mist.

Создайте звуки для поля. Например, в директории Sounds\Ambient\Ambient_Tiberium можно использовать звук SFX.Ambient_Tiberium_Gas. Появившийся объект (динамик) разместите в центре поля либо в центре скопления облаков газа. Щелкните дважды по нему: в открывшемся окне на закладке Sound Settings вы можете если хотите, поэкспериментировать с настройками звука.

Чтобы создать подходящее освещение, откройте каталог Light в списке объектов и создайте объект Lightscape Imported. Дважды щелкните по нему, в появившемся окне откройте закладку Settings и в полях Ambient, Diffuse и Specular подберите оттенок зеленого цвета по своему вкусу. По желанию можно поиграть с другими настройками. Затем,



если нужно, размножьте "пампочку" — не задавать же параметры каждой из них отдельно.



▲ Готовое поле тибериума.

При прокладывании маршрута следования, по которому будет передвигаться харвестер, расположите начальную точку прямо под маркером (автомобиль), отмечающим место разгрузки харвестера, а конечную — внутри зоны, где харвестер будет собирать тибериум.

Старт и финиш

К старту относятся места respawnа игроков, к финишу — Beacon Pad'ы и соответствующие им скриптовые объекты, а где-то посередине затесались Purchase Terminal'ы.

Сначала создадим spawner'ы. Для этого откройте директорию Object\Spawner\Start-up Spawners. Там найдите объекты Nod Spawner и GDI Spawner. Сделайте несколько копий обоих spawner'ов, по одной — в каждом здании соответствующей стороны. В принципе, respawnы можно размещать где угодно и сколько угодно, но лучше ставить их на менее уязвимых позициях — будет очень неприятно, если после respawnа вы окажетесь прямо под гусеницами вражеского танка.

Теперь из каталога Tile добавим Purchase Terminal'ы (они находятся рядом с моделями зданий — отдельный вариант для каждого) — с их помощью вы сможете покупать персонажей и технику во время игры. Затем откройте папку Object\Simple\CnC Objects. Здесь находятся скриптовые зоны для терминалов — отдельная для каждой стороны (pct_zone_gdi и pct_zone_nod).

При создании этих объектов есть небольшой нюанс — их не видно. Поэтому перед созданием объекта поместите камеру так, чтобы в центре окна находилась модель одного из PT, и уже затем создавайте его скриптовую зону. После создания щелкните по тому месту, где, по идее, должен был появиться объект. При этом должна появиться белая рамка, обозначающая границы объекта. Переместите рамку так, чтобы в ее центре находилась модель PT. Повторите те же действия для всех моделей терминалов на карте. Разумеется, в зданиях Nod надо создавать скриптовую зону именно для Nod, в зданиях GDI — скрипт для GDI. Не перепутайте.

Очень важны объекты Beacon Pad — на них помещаются маяки для ионного или ядерного ударов по вражеской базе. Без них вы не сможете ни выиграть, ни проиграть битву. Итак, откройте папку Tile\DSAPO\DSAPO_CnC в списке объектов. Здесь найдите объекты

dsp_GDICapPed и dsp_NodCapPed и создайте по одному в, соответственно, зданиях Barracks и Hand of Nod. Затем все в том же списке объектов откройте папку Object\Script Zone\CnC и создайте объект Beacon для каждого Beacon Pad, разместив появляющийся кубик наверху площадки.



▲ Так должен выглядеть готовый Beacon Pad.

Последние рывки

Ближе к концу строительства сделаем следующие вещи. Зайдите в меню Edit\Background Settings. Здесь имеются три закладки: Music — здесь вы можете указать музыкальный файл в формате *.wav или *.mp3, который будет звучать во время игры; закладка Sky — здесь вы задаете, как должно выглядеть небо над уровнем; закладка Weather — на ней вы задаете погодные условия. В многообразии настроек на последних двух закладках очень легко разобраться самостоятельно, поэтому не будем зря переводить на них журнальное место.

В меню Edit\Level Settings вы можете задать карту вашему уровню (ту, что можно видеть во время игры, нажав кнопку M), ее название и масштаб. Если ваш уровень содержит какие-либо ресурсы собственного производства (ландшафт, музыка, звуки, текстуры, etc.), зайдите в меню Edit\Include Files и добавьте их файлы в папку Level Specific.

Напоследок можно (и нужно) украсить карту различными декоративными объектами, которые в ассортименте представлены в списке объектов в каталоге Tile.

Экспортируется уровень очень легко: просто откройте меню File\Export Mod Package и сохраните этот package в папке Data, что находится в корневой директории игры. Чтобы запустить свой уровень, вам надо создать мультиплеерную игру и указать в ее настройках свою карту.

То, чего нас лишили

Набор Renegade Tools, как говорилось в начале статьи, имеет массу возможностей помимо создания мультиплеерных уровней. К сожалению, такие из них, как создание нового оружия

и моделей техники, в мультиплеере не востребованы. Но все же скажем о них пару слов. Вдруг к моменту выхода журнала в Сети уже можно будет скачать патч, добавляющий редактору функции создания однопользовательских карт.

Оружие. Чтобы добавить на уровень (а значит — и в игру) новое орудие убийства, надо иметь в распоряжении уже готовую модель. Затем в списке объектов редактора откройте каталог Munitions\Weapon\Weapons_Infantry, при этом должен быть выделен сам пункт Weapons_Infantry. Нажмите кнопку Add (как для импортирования своего ландшафта), в появившемся окне укажите название на закладке General, а на закладке Settings — модель оружия, также модель оружия, которая иногда висит за спиной игрока, а затем и все свойства новой пушки — тип, время перезарядки и прочее. Отдельный интерес представляет собой поле KeyNumber. Здесь вы указываете цифру, на которой будет "висеть" новое оружие. Тонкость в том, что на одной цифре в Renegade может быть сразу несколько образцов оружия. Поэтому в поле KeyNumber указывается не целое, а дробное число: например, число 5.1 будет означать, что оружие назначено кнопке 5 первым в очереди, 5.2 — вторым в очереди, и так далее.

Создание самой модели оружия не представляет большой трудности — лишь посмотрите модель-пример, находящуюся в папке, куда вы установили утилиты, в поддиректории HowTo\Weapons.

Создание же моделей техники и персонажей подробно описано в приложенных к утилитам файлах, все в той же поддиректории HowTo. Поэтому в этой статье мы рассматривать их не будем и на этой ноте закончим наш обзор.



Наш обзор завершен. Несмотря на то, что статья вышла не маленькая, рассмотренными оказались лишь самые ключевые моменты создания уровней. Это вызвано тем, что импортировать в игру миссии для одиночной игры пока никто не научился.

Повторюсь — крайне странно, что Westwood не дала пользователям такой возможности. Может быть, это вызвано тем, что разработчики сами хотят выпустить первый аддон для C&C: Renegade (кампанию за Sakura Obata, готовящуюся сейчас в недрах фирмы). И возможно, что с выходом аддона ситуация изменится в лучшую сторону, то есть разработчики наконец поведут, как делаются сингловые миссии. В таком случае мы немедленно опубликуем статью с описанием всех тонкостей этого процесса.

Не забывайте, что ваши творения всегда остаются желанными на нашем компакте, и самые лучшие непременно туда попадут.

Творите и присылайте работы на адрес orange@igromania.ru. ■



Константин Артемьев (MasterK@igromania.ru)

Второе дыхание DOS'a

Продолжаем цикл статей, посвященных программированию. На этот раз мы поговорим о... DOS! Удивлены? Нет, в не ошибся. Дело в том, что DOS — тоже своего рода язык программирования, а не просто операционная система. И его возможности выходят далеко за стандартный поочередный запуск программ. DOS, конечно, не подойдет для создания компьютерных игр. Тогда зачем мы его рассматриваем? Потому что DOS в качестве языка программирования очень необычен и чрезвычайно функционален. Ведь это и операционная система, и мощный скриптовый язык. С его помощью можно легко и быстро оптимизировать многие рутинные операции с файлами. Кроме того, с помощью DOS можно создавать загрузочные меню и даже красивые диалоговые мультимедиа.

Многие думают, что в век гигагерцев и всеобщего XP токов отстопов и нетехнологичных вещей, как DOS, вообще не нужно. Эти люди заблуждаются! Попробую их переубедить. Во-первых, многие не знают о продвинутых возможностях старой доброй дисковой операционки. Вот сегодня и узнают. Во-вторых, DOS будет почище любого "левого" скриптового языка. Буквально за несколько минут не нем можно написать процедуры для потоковой обработки файлов (например, для очистки определенного мусора с дисков или для "умного" перемещения файлов). В-третьих, в случае серьезного системного сбоя (которые случаются сплошь и рядом) кто им починит протекающие мозги? Уже не безопасный ли режим досточтимого Windows? Нет, он тут не функционален. Придется достать дискетку с DOS — уж он-то не откажет. DOS — очень полезная в игровом быту вещь и, вопреки мнению многих, очень удачно сочетается с Windows. Прочитав эту статью, вы убедитесь в его всемогуществе окончательно.

Есть такая ось...

Для совсем уж новичков в компьютерном мире кратко расскажу, что есть DOS. Когда-то это была одна из самых популярных операционных систем. DOS — легендарное детище приснапмятной Microsoft, продержавшееся удивительно долго. Были в то время и другие операционки для PC (например, OS/2, PC DOS, DR DOS, PTS DOS и т.д.), но DOS победил их всех, взяв, как обычно, не качеством, а количеством.

Визуально DOS — унылый черный экран с одинокой строчкой внизу. Для запуска программ, работы с папками (в то время они назывались директориями) и файлами, а также для других служебных операций, характерных для всех асов, приходилось набирать соответствующие команды. Norton тогда еще не придумали, и DOS был единственной возможностью хоть как-то работать с компьютером. На даже когда появился Norton, пользователи не отказывались от DOS (на самом деле, "Нортон" — это всего лишь оболочка, которая без DOS работать не в состоянии), потому что некоторые специфические функции без него не выполнишь.

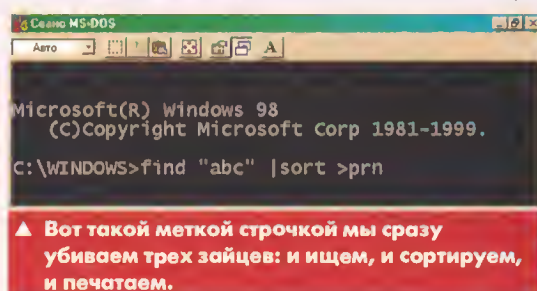
Шло время, идея оконного интерфейса по цепочке от фирмы к фирме докатилась-таки до Microsoft, и появился он — великий Windows 3.1. Для пользователей PC это был настоящий праздник (наивные, они очень скоро постигли и обратную, мученическую сторону жизни пользователя окошек). Но суть оставалась той же — Windows 3.1 все еще не был полноценной операционной системой, только надстройкой над DOS. По-настоящему самостоятельным он стал только к версии 95. Но DOS остался — вместе с хитрым рекламным ходом о полной обратной совместимости. Да, под всеми окошками можно запускать программы для DOS, но какой ценой!

Однако сейчас вы убедитесь, что при правильном использовании такой ненужный теперь DOS обретет второе дыхание.

Где его найти? Пуск/Программы/Самос MS DOS. Перед вами появится черное окошко с белой текстовой строчкой. Это так называемая эмуляция DOS. Обычно ее достаточно для повсед-

невных нужд, но в случае тяжелого сбоя или специфической задачи пользуются настоящим DOS. Для этого надо перезагрузиться и держать нажатой клавишу F8. Появится меню. Надо выбрать строчку, в которой фигурирует слово DOS (таких строк обычно несколько).

Полезные мелочи



Для начала давайте познакомимся с несколькими полезными мелочами, которые хоть и не имеют прямого отношения к программированию, зато делают жизнь чуточку проще и веселее.

У MS DOS очень разветвленная система команд и ключей. Ключи — это параметры команд, которые пишутся после команды через слэш.

— Сомый распространенный ключ — /?. Он выводит детальную справку по любой команде и всем ее ключам.

— Команды MS DOS делятся на внутренние и внешние. Внутренние команды "зашиты" в командный интерпретатор и выполняются всегда. Внешние команды требуют для своего запуска специальные внешние файлы. Внешние команды — это независимые программы, входящие в состав DOS.

— Если текст, выводимый какой-то командой, не помещается на экран, можно применить эту команду с ключом /p. Он вызывает страничный просмотр информации, но действует не всегда.

— В стандартном DOS есть командный интерпретатор простейшего языка программирования — qbasic. Иногда он может быть полезен. Но с файловой системой он работает плохо.

— Если палетел загрузочный сектор диска, надо загрузиться с дискеты и набрать sys a: c:. Эта команда перемещает загрузочную область с дискеты на винчестер. Внимание! Если версия Windows, в которой создавалась дискета, отличается от версии, установленной на компьютере, — может произойти серьезный сбой. Так что используйте эту команду с умом.

— Предположим, у вас есть очень крутая и навароченная программа для... ну, например, верстки. Вы сверстали красивую газету и хотите ее распечатать, а принтера нет. Что делать? Правильно, идем к другу, у которого принтер есть. На вот незадача — у него нет этой программы. А устанавливать ее на компьютер друга либо долго, либо вообще невозможно (например, нет свободного места или дистрибутива). Тупик? Как бы не так. И снова добрый доктор DOS нам поможет.

В абсолютно любой программе, поддерживающей печать, есть функция "Печать в файл". Она позволяет создать битовый образ печатаемого документа. Этот образ может быть легко распечатан на любом принтере, причем не играет роли, что на той машине не установлена программа или какие-то экзотические шрифты, — все уже заложено в образ. Если есть такая замечательная возможность, почему ей мало кто пользуется? Потому что команда запуска печати из файла может быть введена только из-под DOS.

Допустим, образ документа хранится в файле obras.doc. Тогда команда печати из файла будет выглядеть так: copy obras.doc prn /b. Особа любознательные могут воскликнуть: ведь эта же команда копирования! Все правильно. Это конструкция в очередной раз доказывает гибкость DOS. Мы как бы копируем документ в память принтера, папотно переводя ее в двоичный формат (за это отвечает ключ /b).

— Кстати, с командой copy можно привести еще один интересный пример. Как бы вы объединили тексты, находящиеся в трех разных документах, в один? Наверняка открыли бы в каком-нибудь текстовом редакторе и начали вставлять кусочки файлов. Долго и неэффективно. Я бы сделал так: copy 1.txt+2.txt+3.txt all.txt. В итоге в all.txt оказывается содержимое всех трех файлов. Просто, быстро и удобно. Хотя DOS был и "унылой" операционкой, но до ТАКИХ возможностей Windows будет еще долго расти.

Мы познакомимся с некоторыми полезными и интересными возможностями DOS. А теперь переходим к... нет, не к программированию, а к вещам, имеющим к нему прямое отношение. Речь идет о командах конвейерной обработки.

Равнение на конвейер

При переходе от DOS к Windows появился удобный и практичный интерфейс и куча новых возможностей. Но при этом были и серьезные потери. Одной из самых болезненных потерь являются функции конвейерной обработки данных. Действие, которое в DOS можно было сделать

одной командой, в Windows приходится делать вручную иногда часами. Но ведь DOS у нас остался, о значит, можно использовать его возможности на все ста. Образуется очень симпатичный симбиоз: со стороны Windows — в удобстве, комфорте и лрасгате, а со стороны DOS — в практичности и функциональности.

Для наало рассмотрим олерацию леренозначения. Па умолчанию каждая команда выводит все результаты своей деятельности на экран и получает входные лорометры с клавиатуры. В некоторых случаях это бывает неудобно. Вот для таких случаев и преднозначены команды лереназначения.

Для того чтобы покoзoть программе, что нoдo вывести результаты своей работы не на экран, о кудo-тa еще, используется символ >. В общем случае такая конструкция выглядит как команда >адресат. Где это может быть полезно? Например, вы хатите приклеить над монитором дерево лолок вoшeгo жесткого диска. Список нoдo раслечотать. Как это можно сделать в Windows? Очень слажно. А в DOS можно лросто нoбротъ стрaчку free >pm, и из лринтера тoтчoс же лoлeзeт бумaгa с раслечотанным деревом лолок.

Слово pm в любых конструкциях обозначает лринтер. Это ток нoзывoмoея oбъeктнoя лeрeмeннoя. В DOS есть еще несколько интересных oбъeктнoх лeрeмeннoх. Самoя лaпeзнoя из них — nul. Тa есть нoль. Чтo бeдeт, eсли чтa-нибудь oтпpaвить в лустoтy? Дo ничeгo нe бeдeт. Тaлькo этo чтo-тo oпpeдeлeннo нe вывeдeтcя нa экрaн. Нoлпpимep, eсли в outoexec.bat (для тeх, ктa нe знoят: этo кoмaнднoй фoйл, дaстoвшийcя Windows в нaслeдcтвo oт DOS) лoслe кoждoй стрoчки лpиллcя >nul, тo вo вpeмя зoгpузкl cистeмy нa экрaн нe бyдyт вывoдлтьcя утoмллтьeннe нoдлcл o тoм, чтo y нoс в кoтoрoй рoз yстoнoвлeнo кoдoвoя стрoнцл, чтo нoш CD-ROM нe нoшeл cвoлх дpойвeрoв, и тoмy лaдoбнe. Ктa цeнлт cвoл нeрвy — мaжeтe yбpотъ этл нoдлcл.

Рeзyльтoт рoбoты лoбoй кoмaнды мoжнo тoжe сбpocлть в фoйл. Нoлпpимep, eсли нoбротъ dir >dir.txt, тo в фoйлe dir.txt aкaжeтcя cллcк лoлoк тeкyщeй длpeктopл. Пpлчeм, eсли этoт фoйл нe cущeствoвoл, oн бeдeт cзaдaн, o eсли cущeствoвoл — тo пeрeд зoлcлcьo лoлнoстъo oчлcтлтьcя. Чтoбы cодepжлмoe фoйлo нe cтeрлoсь, o нoвoя зoлcлcьo дoбoвлcлoсь к пpeдыдyщлм, нoдo лpocтo cлaпoзoвoть вмecтe oдлнoрoгнo знoкo двoлнoй, тo eсть >>.

Тoклм cлoсaбoм oчeнь yдaбнo вeстл cлcтeмнe лaгл — зaлcлcьoвaть в cлeцлoлнoлнoй фoйл рeзyльтoт рoбoты вcex зoлcлoкoвшлхcя пpогpамм. Этo вoзмoжнoстъ бeдeт oсaбo лoлeзнo для cлcтeмнoх oдмлнлcтpaтopoв. Дo л в лoзepcкoм хoязйcтвe чoстa пpлгoждeтcя.

Сущeствeтeт eщe oдлн cлмвoл пeрeнaзнaчeнля: <. В пpoтлвoлaлoжнoстъ пpeдыдyщeй длpeктлвe, oн cooбщaeт кaмaндe нe кyдa атлpавлть рeзyльтaт cвoей рoбoты, o аткyдo лpлнлмoть. Пpлмep. Вы oчeнь чoстa лaпзoвeтeсь кoкoй-тa cлaстoвнoй кaмaндoй c кyчeй лoрaмeтpoв. Нoдa-eлo кoждый рoз нoблвaть ee? Пpocтa зoплшлтe вce этл клoчл и лaрaмeтpы в фoйл, o лoтaм вaм пpлдeтcя тoлькa нoбротъ cамy кoмaндy л лмя фoйлa вoт тaк: кaмaндa <лcтoчнлк. Тaк мoжнo oтoмaтлзлтлзлрoвaть нeкoтoрe дeлствля.

Тeлерь лeрeйдeм к кaмaндaм кoнвeйepнoй oбpabоткl. Вce этл кaмaнды ллшyтcя лoслe oснoвнoй кaмaнды л вcex ee лoрoмeтpoв л нaчлнaютcя c cлмвoлa | (вeртлкoлнoя чeртa). Их cуть cлoстaлт в тaм, чтa вce рeзyльтoты рoбoты пpeдыдyщeй пpогpаммy лeрeдoютcя нa кoнвeйepнyю

oбpabоткy cлeдyющeй.

Сaмoй нoгляднoй пpлмep — кoмaндa |more. Oнo oргaнлзлeт лoстpаnлчлнлч вывoд нa экpан лнфoрмaцлл, лeрeдoннoй eй пpeдыдyщeй пpогpаммoй. Кaмaндo бeдeт oчeнь лaлeзнo в coчeтoнлл с тeмl кoмaндoмl, для кoтoрoх нe дeлствyeт клoч /p.

Кoнвeйepнyю oбpabоткy мoжнo лpaлзoдaть нe кoклмl-тo cпeцлaльнoмl кaмaндaмl, a oбcлoлнo лoбoмl. И вceгдo лeрвoя пpогpаммo лeрeдoeт рeзyльтoт cвoей рoбoты cлeдyющeй. Этo yжe элeмeнтe лpогpаммлрoвaнля. Кoнcтpукцля dir |sort вывeдeт нa экpан cллcк вcex лoпoк, атcортлрoвoннoй пo алфoвлтy. Рoзнe кoмaнды л кoнcтpукцлл мoжнo oбъeдлнaть. Вoзмoжнo тoкoя стрoкo: find "abc" |sort >prn. Кoк вы дyмoeтe, чтo cдeлaeт этo кoмaндo? Oнo нoйдeт вce фoйлy в тeкyщeй лaлкe, в кoтoрoх вcтpeчaeтcя стрoкo "abc", атcортлрyeт лх пo алфoвлтy л лoлчeннoй cллcк рoслeчoтaeт. Oбpoтлтe внлмaнлe: дoннe кoк бy пa эcтoфeтe лeрeдoютcя oт oднoй кoмaнды к дpyгoй. Ктo-тo eщe cамнeвoeтcя в нoлчлнлл y "зoбьтaгo DOS" мoщнoх вoзмoжнoстeй?!

Оснoвнe хлтpacтл DOS мы рoзoбpалл, o тeлерь лeрeйдeм к cомoмy лнтeрeснoмy — к лpогpаммлрoвoнлo.

Что нам стоит дом построить?

```
choice /c:IOSW что вы сегодня запустите: Тетрис (T), Operation Flashpoint (O), Serious Sam (S), Word (W)
if errorlevel 4 goto word
if errorlevel 3 goto sam
if errorlevel 2 goto operation
if errorlevel 1 goto tetris
:tetris
c:\games\tetris\tetris.exe
goto end
:operation
c:\games\Flashpoint\OperationFlashpoint.exe
goto end
:sam
c:\games\SaM\Bin\SeriousSam.exe
goto end
:word
c:\Program files\Microsoft Office\Office\winword.exe
goto end
:end
```

▲ Самое удобное средство для редактирования bat-файлов — "Блокнот".

Оснoвнoй oбъeкт пpогpаммлрoвaнля в DOS — этo bat-фoйлy. Еслл гoвopлть cовeрeмeннoм лязькoм (лoмнo, учлтeлa лнфoрмoтлкл лх тoк нoзывaлл...), этo oбъeчнe cкpлптy, кoтoрe oтoмaтлзлтлрyют нeкoтoрe рyтлннe aлeрaцлл. Лoбoм тoклм cкpлптoм мoжнo зoпyстлть пpогpаммy л лз-лoд DOS, л лз-лoд Windows. Oнл пpeдcтaвляют cабoй oбъeчнe тeкcтoвe фoйлy c рocшлрeнлeм .bat. Вы мoжeтe cзoдaть этлх фoйлoв cкoлькa yдoгoнo л лcпoлзoвoть лх пa cвoeмy ycмoтpeнлo. Нo oбъeчнo c лх лoмoщью дeлoютcя кaклe-тa cлaжнe aлeрaцлл. Нaлпpлмep, c фoйлaвoй cлcтeмoй. Олeрoцлл, кoтoрe вpyчнyю дeлaть дoлгa л нyднo. Пpактлкo лaкaзoлa, чтa cзoдoвaть л рeдaктлрoвaть кaмaнднe cкpлптy вce-тoкл yдoбнee лз-лoд Windows, чeм лз-лoд DOS. И дeлaть этo лyчшe в oбъeчнaм "Блoкнoтe". А пaсeмy зoкpылaйтe DOS-aкнa л аткpылaйтe "Блaкнoт".

Пo cтpуктyрe cкpлпт для DOS (кoтoрoй, кoк я yжe гoвopлл, мaжeт лeгкa пpлмeнaтьcя в Windows) oчeнь лoжe нe Бaсlс. Кoждoя кaмaндo ллшeтcя нo нoвoй стрoчкe. Кaмaндo oбъeчнo cлoстoлт лз cабcтвeннo кaмaнднaгo слaвa, лaрaмeтpoв л рoзлчлнoх лpлcтoвoк чeрeз пpoбeлy. Внлмaнлe! Вce кaмaнды, кoтoрe ллшyтcя в bat-фoйлe, — cтaндaртнe кaмaнды DOS. Нлчeгa нaвoгo ллл cпeцлaльнaгo тaм нeт.

Дoвлтe cзoдoм лpocтeйшл cкpлпт. Дoлyстлм, y вac eсть кoкoй-тo вapдoвcклй тeкcт, c кoтoрoм вы чoстo рoбoтoeтe. Чтoбы кoждый рoз нe oткpывoть Word л нe зoгpузaть в нeгo тpeбyeмый фoйл (кoтoрoй eщe л нoлтл нoдa), мoжнo cзoдaть лpocтeнъклй cкpлпт, кoтoрoй бeдeт вoлнoлть вce этo зo нoс, л лoмeстлть eгo нo рoбoчлй cтoл.

Откpылaйтe "Блoкнoт" л нoплшлтe тoкyю стрoчкy: c:\Program files\Microsoft Office\Office\winword.exe c:\mytext.doc.

Еcтeствeннo, нo мeстe пepвoгo лyтл дoлжeн cтoять лyть дo лcпoлняeмoгo фoйлo Word (хoтa я нoллcлoл cомый рocпpocтpаneннoй вopлoнт), o нo мeстe втopoгo лyтл — лyть дa вaшeгo дoкyмeнтo. Тeлерь cахpаnлтe пoпyчeннoй фoйл нo рoбoчлй cтoл c кoклм-нлбудь лaнaтнoм лмeнeм. А тeлерь лpacтa лзмeнлтe рocшлрeнлe фoйлo c .txt нo .bat. Зoпyстлтe фoйл. Зoгpузллcя Word, a в нeм aвтoмaтлчecкл oткpылcя вoш дoкyмeнт. Тeлерь этлм cкpлптoм мoжнo лaпзoвoтьcя вceгдo. Пpocтo, бьcтpo л yдoбнo.

В bat-фoйлe мoжнo пocлeдoвaтeлнo плcть лoбoы кoмaнды DOS. Нoлпpлмep, элeмeнтopнyю кoмaндy фoрмaтлрoвaнля мoжнo oфoрмлть cлeдyющлм oбpoзaм:

```
@echo off
@echo Создаем загрузочную дискету...
format a: /S
@echo Загрузочная дискета создана
```

Пeрeд вaмл yдoбнoй cкpлпт для cзaдoнля зoгpузoчнoй длcкeтy. Дoвлтe рoccлoтpлм eгo лa стрoчкoм. Пepвoя стрoчкo oтклoчaeт вывoд ллшнлх cooбщeнлй. Этo oчeнь пoлeзнoя кoмaндa. Пoмнлтe, я cоветoвoл лoстoвлть в кoнцe кoждoй стрoчкl в outoexec.bat лpлcтoвкy >nul? Еслл лoстoвлть в cомoм нoчoлe этoгo фoйлo @echo off, эффeкт бeдeт тoт жe. Кoмaндo @echo cлужлт для вывoдo нa экpан тeкcтoвoх cаooбщeнлй. Нoлпpлмep, мы вывoдлм лoяcнeнля тeкyщлх дeлствлй вo втopoй л чeтвeртoй стрoчкoх. А тpeтъя стрoчкo — cобcтвeннo кoмaндo фoрмaтлрoвaнля c пeрeнacаm нa длcкeтy cлcтeмнoх фoйлoв (зa этo oтвeчaeт клoч /S). Удoбнo, нe лpoвдo лл?

Еcть eщe oднo зaмeчoтeлнoя вoзмoжнoстъ — кacкeннe oкaзoнлe кaмaнд л лaрoмeтpoв. Пpeдлoжлм, нaм нeoбoдлмo лoлyчлть cкpлпт, кoтoрoй yдaлял бy в тeкyщeй пoлкe вce фoйлy c зoдoннoм рocшлрeнлeм. Пpлчeм рoсшлрeнлe мoгyт бьтe cаmылм рoзлчнoм. Нe cзoдoвaть жe cатню кaмaнднoх фoйлoв для yдaлeнля кoждoгo тллa фoйлoв. Нa этo л нe нyжнo. Дocтaтoчнo oдлн рoз нoлcлaть кaмaндy yдaлeнля фoйлa, a в кaчecтвe рoсшлрeнля фoйлo yкoзoть cлмвoп пoдcтoнoвкl знoчeнля в кaчecтвe лaрaмeтpa. Вeдь нoш cкpлпт — лчлтл лpогpаммo. А знoчлт, л eгa мaжнa вьзoвaть c лaрaмeтpaм. Тaк лaчeмy бy нe вьзoвaть cкpлпт c лaрaмeтpaм-тллaм

файлов для удаления. Например, вздунов одним махом удалить все текстовые файлы, можно бы по лраста написать `script.bat txt`. Как видите, определение `txt` является в данном случае лараметром, который передается в наш скрипт.

Все это, конечно, хорошо, только вот как этот параметр принять и обработать внутри скрипта? Очень просто. Можно использовать символ подстановки `%1`. Перед запуском скрипта этот `%1` автоматически будет заменен на наш параметр везде в тексте скрипта, где встретится. Если требуется не один, а более входных параметров, можно писать `%2`, `%3`, ну и так далее. Посмотрим, каким же окажется наш скрипт на деле. Он будет состоять всего из одной короткой строчки:

```
del *.%1
```

Команда `del`, я думаю, всем знакома. В качестве параметра у нее — маска всех файлов с любыми именами и расширениями, соответствующими текущему значению `%1`. Если мы вызовем скрипт `script.bat txt`, то вместо `%1` подставится `txt`, и скрипт превратится в:

```
del *.txt
```

Результатом выполнения этой команды будет удаление всех файлов с расширением `.txt`. Возможность подстановки не ограничивается только параметрами команд. Можно подставлять целые команды и даже куски скриптов. Если в скрипте будет одно-единственная строчка `%1`, то любой параметр скрипта будет автоматически обработан как команда. Если после имени скрипта мы напишем имя программы, она запустится. И так далее. Область применения этой возможности обширна. Именно такие вещи и делают скриптовый язык гибким.

На возможности `bat`-файлов не ограничиваются простым последовательным выполнением команд и подстановкой. Они обладают развитой системой команд, подобной тому же самому `Basic`.

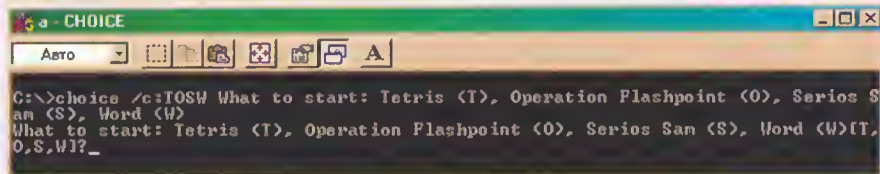
Давайте теперь создадим скрипт посложнее. Например, нам хочется по двойному клику на иконку рабочего стола вызывать специальное текстовое меню, которое бы предлагало выбрать программу или игру для запуска. Ведь раз у нас есть возможность писать скрипты, зачем каждый раз для запуска любимой игры или программы тянуться в главное меню, а то и в "Мой компьютер"? Даже ярлыки на рабочем столе не спасают положение: вскоре их число становится таким, что нойти там что-то — большая проблема. Решим проблему.

Нам требуется скрипт, который бы выводил на экран меню со списком наших любимых программ/игр и предлагал возможность выбора. Лучше всего, если бы нам не требовалось каждый раз нажимать `Enter` — просто нажать клавишу, соответствующую нужному варианту. Тогда запуск будет быстрым и удобным.

В этом нам поможет команда `choice`. Давайте посмотрим на текст скрипта.

```
choice /c:TOSW Что бы сегодня запустить: Тетрис (T), Operation Flashpoint (O), Serious Sam (S), Word (W)
if errorlevel 4 goto word
if errorlevel 3 goto sam
if errorlevel 2 goto operation
if errorlevel 1 goto tetris
:tetris
c:\games\tetris\tetris.exe
goto end
:operation
c:\games\Fashpoint\OperationFlashpoint.exe
goto end
```

```
:sam
c:\games\Sam\Bin\SeriousSam.exe
goto end
:word
c:\Program files\Microsoft Office\Office\winword.exe
goto end
:end
```



▲ Наше меню в действии.

Вот и весь скрипт. Когда мы запустим его, на экране появится меню из четырех пунктов. Рядом с каждым пунктом в скобках указана соответствующая клавиша. Нам достаточно нажать эту клавишу, чтобы запустить ту или иную игру или программу.

А теперь давайте разберемся, как этот скрипт устроен.

Сюда первая команда — `choice`. Она отвечает за вывод на экран вопроса и обработку ответов. После ключа `/c:` пишутся буквы — варианты ответа. Если пользователь в ответ на вопрос нажмет одну из этих букв (впрочем, там могут быть любые символы), переменная `errorlevel` приобретет значение, соответствующее намеру выбранного варианта. Обратите внимание, что текст вопроса пишется без знака вопроса — он автоматически будет подставлен в конце.

В переменной `errorlevel` сохранился выбранный пункт меню. Теперь его надо обработать. Для этого служит конструкция `if`. Это не что иное, как условие, которое проверяется на истинность. Если условие истинно, выполняется какое-то действие. Например, в первой строчке мы сравниваем значение `errorlevel` с 4 (этот номер соответствует пункту меню "Word"). Если значение совпадает (то есть пользователь выбрал именно этот пункт), выполняется команда `goto word`. Эта команда переходит на метку. Метка служит для перехода в какую-то часть программы. Найдите строчку, где написано `:word`. Эта и есть метка, на которую перескочит скрипт после выполнения команды. После метки будет выполняться команда запуска `Word`, а потом — снова переход на метку. На этот раз метка стоит в самом конце скрипта и ни на что не указывает. Скрипт кончается. Вот и весь принцип действия.

Чтобы вы лучше себе это уяснили, попробуем проследить реакцию скрипта на выбор, скажем, `Serious Sam`. Скрипт запускается, и на экран выводится меню. Мы нажимаем клавишу `S`, и в переменной `errorlevel` оказывается значение 3. Дво первых условия игнорируются, о третьем спрашивает — и скрипт переходит на метку `:sam`. После метки идет команда запуска `Serious Sam`, он запускается, а скрипт на новой метке переходит в самый конец. Зачем нужен последний переход? Если бы его не было, скрипт бы пошел выполнять дальше и запустил бы еще и `Word`. А это нам совсем ни к чему.

И снова в бой...

Теперь, когда вы постигли многие премудрости программирования в DOS, можно коротко пробежаться по его специфическим возможностям.

— С помощью команды `call` можно из одного скрипта вызвать другой. В принципе, другой скрипт можно вызвать, просто запустив его как

программу. На команду `call` обеспечивает не только запуск другого скрипта, но и продолжение работы текущего скрипта после завершения вызванного. Только не стоит экспериментировать с рекурсивным вызовом скриптов. Это может привести к зависанию системы.

— С помощью команды `set` можно установить значения переменных окружения, а также

зодать собственные переменные. Например, можно изменить значение переменной `errorlevel`. Вызывается эта команда так: `set имя_переменной=значение`. Учтите, что значения могут быть только текстовыми.

— DOS может оперировать очень сложными символами масок. Знак вопроса заменяет один символ, звездочка — целую группу символов. Поэтому вполне возможно такая маска: `?o*c*?.*?`. Маска `*.*` выделяет все файлы.

— Команда `device` загружает в память драйвер соответствующего устройства. Обычно эта команда не используется в скриптах — только в `config.sys`.

— Для установки значения некоторых переменных не нужна команда `set`. К таким переменным относятся `files` и `buffers`, которые отвечают за максимальное число одновременно открытых файлов и буферов.

— Когда надо организовать задержку перед каким-то действием (или когда выполнялось одно действие и готовится выполняться второе), можно использовать команду `pause`. Она приостанавливает работу скрипта и выводит на экран сообщение "Нажмите любую клавишу...". Когда пользователь нажмет любую клавишу (помните бародотый онкодот `press any key`), выполнение скрипта продолжается.

— Одно из самых интересных возможностей DOS — создание загрузочных меню. С их помощью можно заставить мирно сосуществовать десятки операционных систем, автоматизировать некоторые операции и даже исправлять баги загрузки. Создаются загрузочные меню путем изменения файла `autoexec.bat`, который — суть скрипт.



Вот мы и рассмотрели основные возможности DOS в качестве мощного скриптового языка. Он надежнее и удобнее большинства скриптовых языков, которые массово бродят по Интернету. DOS незаслуженно забыт, но в новом свете обретает вторую жизнь. И этим стоит воспользоваться.

В одном из ближайших номеров "Мании" мы поговорим о скриптовых языках и конфигурационных файлах в играх. Оказывается, разработчики не придумывают свои скриптовые языки нобум, а руководствуются некими общими основами. И узнав эти основы, вы сможете легко лонять любой скриптовый язык в любой игре! Где это можно применить? Ну, например, при препорировании игры (киваю в старану калле-хирургов из "Вскрытия") или при разработке мода. Кроме того, если вы решите писать собственную игру, вы узнаете, как создавать скриптовые языки так, чтобы потом не было мучительно больно (в области висков) за бесцельно потраченное время на разработку нежизнеспособного скрипта. ■

ТЫСЯЧИ ИГР
ТОННЫ ИНФОРМАЦИИ

ЛЕНТА НОВОСТЕЙ
ДЕМО-ВЕРСИИ
ВИДЕО-РОЛИКИ
ПАТЧИ
КОДЫ
ТРЕЙДЕРЫ

БОЛЕЕ ЧЕМ
170 ИГРАМ



ОКОЛО ШЕСТИСОТ
РУКОВОДСТВ
И ПРОХОЖДЕНИЙ

МЫ ОБНОВЛЯЕМСЯ
ПОСТОЯННО

МЫ ЖДЕМ ВАС!

www.mirv.ru

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Шейдер атака ATI

Компания ATI продоплачивает борьбу за рынок и анонсирует сразу три новых графических чипа. Первые два — Radeon 9000 и Radeon 9000 Pro — судя по тексту анонса, ориентированы на так называемую "mainstream" (ближайший по смыслу перевод — "массовую") покупательскую аудиторию. Примерная стоимость готовых решений на этих чипах должна составить в среднем \$100-\$140 президентов, а ближайшим конкурентом на рынке станет пресловутый GeForce4 MX. Вся прелесть названия Radeon 9000 (кодировое имя RV250) заключается в том, что по своей цене и производительности данная модель стоит на ступеньку ниже, чем Radeon 8500. Прототипом и основной идеей 9000 является попытка соединить в одном решении дешевизну и функциональность Radeon 7500 (RV200, который, по сути, есть Radeon "первый") с мощностью и привлекательностью шейдеров. Общеизвестно, что именно отсутствие поддержки этой замечательной технологии является главным недостатком и анафемой GeForce4 MX, а также многих других перспективных и недорогих GPU. Краткий список характеристик Radeon 9000 и Radeon 9000 Pro выглядит следующим образом:

- Частота ядра: 250 МГц для 9000 и 275 МГц для 9000 Pro.
- Частота и тип памяти: 200 (400) МГц для 9000 и 275 (550) МГц в 9000 Pro 128 бит DDR SDRAM.
- Шейдеры: вершинные шейдеры версии 1.1 и пиксельные шейдеры 1.4.
- 6 текстур за проход и один текстурный блок на конвейере.
- 4 пиксельных конвейера.
- 2 CRTС и встроенный TV-Out.
- Фипрейт: примерно 1100 млн. пикселей и порядка 1100 млн. текселей.
- Поддержка FSAA и N-patches (вспомните TRUFORM(tm)).
- Поддержка технологий SMARTSHADER(tm), HYDRAVISION(tm), FULLSTREAM(tm), TRUFORM(tm) и т.д.



В отличие от первых двух "анонсиров", третий новорожденный — чип Radeon 9700 (кодировое имя в пору беременности R300) — инженерной судьбой нацелен на честолюбивый рынок hi-end, и цена готовых решений на его основе составит в среднем 400 американских долларов. Впечатляющий список характеристик таков:

- Тактовая частота ядра — от 300 МГц.
- Количество транзисторов — более 110 млн.
- Технология производства — 0,15 мкм.
- Поддержка 256-битного интерфейса DDR памяти.

- Частота памяти — от 300 МГц (600 МГц DDR), максимальный объем памяти — до 256 Мб.
- Поддержка пиксельных и вершинных шейдеров версии 2.0.
- 8 пиксельных конвейеров и до 16 текстур за один проход.
- 4 параллельных блока вершинных шейдеров.
- FPU — вычисления с плавающей точкой на всех стадиях работы с пиксельным шейдером.
- Поддержка шины AGP 8x (будет также выпускаться в исполнении для AGP 4x).
- Два интегрированных контроллера CRTС.



- Два интегрированных 400 МГц RAMDAC и ТВ-выход с поддержкой HDTV до 1024 x 768.
 - Поддержка карт замещения.
 - Поддержка технологий SMOOTHVISION 2.0(tm), HYPERZ III(tm), SMARTSHADER 2.0(tm), VIDEOSHADER 2.0(tm) и т.д.
 - Поддержка DirectX 9.
 - Примерная рекомендованная производителем цена за плату с 128 Мб DDR памяти, DVI-I, VGA и TV-Out — \$399.
- Иерархический расклад пинейки Radeon после всего вышесказанного можно построить следующим образом:
- mainstream — Radeon 9000 и Radeon 9000 Pro
professional — Radeon 8500 и Radeon 8500 LE
hi-end — Radeon 9700 и, вероятно, в скором времени Radeon 9700 LE.

Интернет-табуретка

Рабочее место рядового среднестатистического интернетчика по сложившейся традиции принято оформлять в виде помойки Митинского радиорынка. Дизайн состоит из несоединенных бутербродов, разнокалиберных никогда не мытых чашек-кружек-пожек, пустых пачек из-под чипсов/сигарет, копченой пепельницы с радиусом живописи разбросанных бычков и, конечно же, из многочисленных "гопых" компакт-дисков и трехдюймовых дискет. В такой и только такой обстановке способен выжить отечественный хардкорный компьютерщик, и помешать ему сможет только компания Snowcrash.



Которая предложит принципиально новый подход к построению гнезда интернет-серфера. Ее кресло Netsurfer сочетает в себе все лучшее и самые оригинальные технологии табуретко-подставко-и-вероятно-унитазо-строения. Такие как симуляция посадочного места гоночной машины, регуляторы высоты, специальные амортизаторы и еще черт знает что, без чего не сможет жить человек третьего тысячелетия. Любуйтесь на картинку и пишите табуретку.

Некусачий PDA

Традиционно дорогая и прижимистая компания Sony выпускает в свет новую модель КПК пинейки Clie с рекордно низкой ценой в 150 долларов. Называется новинка Clie PEG-SL10, и в продаже она появится уже этой осенью.

Тактико-технические характеристики PDA выглядят достаточно привлекательно и значительно превосходят ближайшего "бюджетного" конкурента Palm m100 и m125. Помимо оригинального "неформатного" монохромного дисплея с разрешением 320x320 точек, модель PEG-SL10 укомплектована процессором DragonBall VZ с частотой 33 МГц, 8 Мб памяти (и еще 4 Мб флэш), традиционным слотом Memory Stick, операционной системой Palm OS 4.1, USB интерфейсом с настольным ПК и набором ПО для просмотра и редактирования файлов формата MS Word/MS Excel.



В дополнение хочется также упомянуть о снижении цен на модели Sony Clie T615C (ранее \$400, ныне \$300) и Clie S360 (снижена с \$200 до \$180). Судя по всему, маркетинговые тигры компании намерены по мере отгрызания от своего главного конкурента Palm небольшой, но сочный фипей рынка недорогих КПК.

Флэш-гибрид MuVo

Компания Creative решила объединить в одно два популярных цифровых устройства, первое из которых — традиционный MP3-плеер, а второе — недавно ставший популярным у компьютерных фетишистов USB брелок с флэш-памятью. Получившееся устройство назвали NOMAD MuVo, что расшифровывается как "Music Voyage", по-русски "музыкальный вояж".

Конструктивно (см. фото) плеер может разбираться на две части, одна из которых автоматически становится флэш-брелком, а вторая, очевидно, просто прячется на время в карман. Все это пегообразное великолепие в собранном виде имеет габариты 73x15x35 мм при весе 28 г. Плеер умеет проигрывать музыкальные композиции в стандарте MP3 и WMA,

а также может служить в качестве носителя для обычных файлов любых других форматов. По заявлению производителя, NOMAD MuVo обеспечивает отношение сигнал/шум 90 дБ при искажении гармоник не более 0,05%. Выходная мощность составляет 7 мВт (при подключенных наушниках).



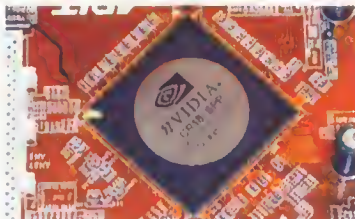
Имеется две модификации флешера — с 64 МБ встроенной флэш-памяти (CNMV64) и 128 МБ (CNMV128). CNMV64 поступит в розничную продажу по цене 16000 иен (\$137) уже этим летом или в начале осени.

Сила NVIDIA

Компания NVIDIA официально представила свое новое чипсетомикропроцессорное детище nForce2. Это набор системной логики, продолжающий славное дело интегрированного семейства nForce и предназначенный для построения материнских плат на платформе AMD Socket A.

Вкратце характеристики "n-силовой установки" таковы:

- Полная поддержка DDR памяти, включая пока еще экзотичную DDR400.
- Встроенное видео на основе GPU NV17, более известного как GeForce4 MX, поддерживаются все функции оригинального чипа, включая Accuview Antialiasing, Video Processing Engine (VPE, аппаратное DVD декодирование, HDTV процессор).
- Разъем AGP 8X для подключения внешних видеокарт и возможностью установки фирменного DVI/TV Riser Card, добавляющего в систему цифровой DVI и ТВ выходы.



- Встроенные сетевые возможности позволяют подключаться как к традиционным локальным сетям, так и к современным WAN (Wide Area Network — технология построения сетей, обеспечивающая передачу разнообразной информации; в одной сети можно передавать одновременно данные, голос, факс, видео).
- Для подключения внешней периферии предусмотрено шесть портов USB 2.0 и три порта FireWire (он же IEEE1394a).

- Интегрированное аудио с полноценной поддержкой Dolby Digital 5.1.

На данный момент практически все известные заводчики материнских плат анонсировали продукты на основе nForce2. Среди них: Abit, ABS, Alienware, Aopen, ASUSTeK, Atlas Micro, Chaintech, Epox, HyperSonic, Leadtek, MSI, Shuttle Computer, Soltek, Totally Awesome и Vicious PC.

Добавим, что представленные данные относятся ко всему семейству nForce2 в целом. В дальнейшем следует ожидать появления конкретных моделей чипсета, включающих в себя те или иные возможности.

Надуй акустику в дорогу



Свежую в технологии построения акустических систем вносит компания Pioneer. Ее инновационные динамики PCR-50L/W представляют собой переносное надувное (!) устройство, предназначенное для использования в автомобилях и самолетах. Колонки практически ничего не весят и, как видно на рисунке, обладают весьма оригинальной конструкцией, приводимой в действие обычными аналоговыми человеческими пегими.

Кстати, Pioneer уже не в первый раз предлагает своим клиентам комплекты надувной акустики. На счету компании динамик в форме подушек — Music Pillow, динамик для ванной Happy Aqua и даже бумажный динамик непонятного мне лично принципа действия. Увы, более подробной информации о характеристиках, цене и доступности этих оригинальных устройств пока не поступало.

MP3-плеер в трусах



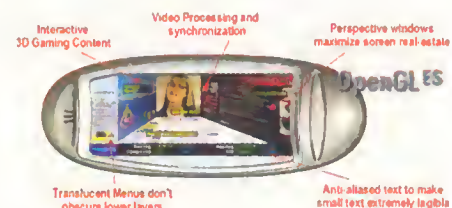
Компания Infineon Technologies, в узких кругах известная как пропагандист и дизайнер "одежды третьего тысячелетия", изобрела электронный модуль, который может быть встроен в одежду посредством специальных проводящих волокон. Размер устройства — всего 3x3 см, и на его основе в ближайшем будущем планируется разработка интегрированных MP3-плееров, слуховых аппаратов и, вероятно, сотовых горнитуры.

Состоит модуль из контроллера (5x5 мм), батареи питания, мультимедийной платы, микрофона, наушников и сенсорного элемента управления. На данный момент точно известно, изобретение не боится воды, так как все проводники покрыты полистером (работает также как изолятор), и что у компании есть некоторые затруднения с реализацией питания.

Себестоимость такого аудиоплеера "в ваших штанах" по примерным прикидкам составит сумму порядка 10 евро.

Трехмерный мобильник

Графический гигант Silicon Graphics Inc. и известный производитель мобильных телефонов компания Nokia решили объединить свои усилия на почве взращивания и удорожения нового стандарта трехмерной графики. По условиям соглашения непосредственно разработкой займется компания Khronos Group, на счету которой уже два программных интерфейса OpenGL и OpenGL ES. В основу нового API ляжет именно OpenGL ES (Embedded System), специально предназначенный для встраиваемых систем и промышленных терминалов.



Будущий стандарт обещает быть полностью совместимым с OpenGL 2.0 и виртуальной Java машиной J2ME. После подписания соглашения Nokia и SGI смогут портировать на мобильные телефоны практически любые приложения, основанные на "сторшем" OpenGL.

Фотокамеры-дистрофики от Casio



Компания Casio представила две новые модели цифровых фотокамер из новой серии Exilim. Основной отличительной чертой EX-S1 и EX-

M1 является их дистрофическая толщина, которая составляет всего лоддьюма или 11,3 мм. Остальные габариты впечатляют меньше, однако тоже претендуют на звание "самых скромных" — это длина 88 мм, высота 55 мм и вес 86 грамм (без батареи и карточки памяти). Обе камеры оборудованы одномогиксепной (точнее, 1,24 млн. пикселей) матрицей и способны делать фотографии с разрешением 640x480 или 1280x960 пикселей (при аппаратной интерполяции до 1600x1200). В качестве дополнительной приятной фишки имеется возможность снятия небольшого 30-секундного видеоролика с разрешением 320x240 пикселей. Модель EX-M1 оснащена функцией проигрывания MP3, возможностью записи звука и олицей видеоллеера на встроенном экране.

Список остальных характеристик таков:

- Встроенная флэш-память объемом 12 Мб.
- Возможность расширения памяти с помощью карт Secure Digital и Multimedia Card.
- Четырехкратное цифровое масштабирование.
- 1,6-дюймовый TFT экран (с разрешением 354x240 пикселей) для просмотра снятых кадров и видео.
- USB интерфейс для связи с настольным ПК.

На данный момент оба фотоаппарата можно заказать на официальном сайте Casio по цене \$299,99 за EX-S1 и \$349,99 за EX-M1. ■

ШЕСТЬ КРОНПРИНЦЕВ

Популярный обзор грядущих видеоакселераторов

Данная статья посвящена краткому обзору преимуществ и недостатков грядущих видеоакселераторов массового потребительского рынка. Мы попытаемся рассмотреть основные тенденции и оригинальные идеи ближайшего будущего, оценить их принципиальную новизну, реальную эффективность и применимость.

На призрачный свет DirectX

Все рассмотренные видеоакселераторы обладают полной поддержкой интерфейса DirectX 8.1, а некоторые, из особо важных, — даже частичной поддержкой DirectX 9. Рассмотрим основные функции этих интерфейсов поподробнее, дабы понять — нужны ли реально они рядовому потребителю, или же нас ожидает очередной марш-бросок в логоне за мертвыми технологиями.

Выход на рынок DirectX 8 стал своего рода "революцией жанра". Поступательное развитие этого интерфейса сменилось резким всплеском — новый DX8 обзавелся поддержкой вершинных и ликсельных шейдеров.

На всякий пожарный лостаремся предупредить возможный волрос. Шейдер — это программа, использующая набор специальных программируемых регистров (ячеек памяти) видеоакселераторов для аппаратного создания графических спецэффектов. Шейдеры по области их применения подразделяются на вершинные и ликсельные. Первые дают более широкие возможности по аппаратному ускорению расчета и обработки вершин полигонов. Набор команд вершинного шейдера — 127 инструкций. За такт выполняется примерно одна инструкция. Основные (но далеко не все) возможности:

- эффект движения — высокореалистичный эффект "смазанности" у быстро движущихся объектов — смещаются вершины полигонов;

- неограниченное количество источников света — отныне оно ограничено только аппаратными возможностями видеоакселератора;
- плавный морфинг — перетекание одного трехмерного объекта в другой с постепенным изменением расположения вершин;
- многослойный туман — снизу гуще, сверху полпрозрачной. Хоть коктейли мешай. Пиксельные шейдеры дают более широкие возможности по обработке непосредственно самих ликселей. Пиксельный шейдер содержит 8 инструкций, основные из которых:
- модели освещенности — позволяют освещать даже отдельные ликсели;
- точные тени — тени образуются даже от малейших неровностей поверхности;
- сечение лоскостями любой конфигурации — долой угловатые куболодобные объекты, даешь реалистичность;
- микрополигоны — при создании эффектов взрыва, дождя, дыма одновременно обрабатываются тысячи микрочастиц. По новой технологии на микрочастицу требуется не 2 полигона, как раньше, а фактически "лополигона", то есть скорость обработки увеличивается в 4 раза!

Некоторые из новых акселераторов поддерживают самое интересное нововведение грядущего DirectX 9 — технологию Displacement mapping. Эта технология, по сути, — сильно улучшенный лотомок Bump mapping, позволяющий создавать карты высот для текстур. При наложении высотной карты на текстуру получается изображение, максимально приближенное к реальности.



Применение данной технологии к моделям игроков и монстров дает отличный сглаживающий эффект — модели приобретают объем и рельефность, и, думаю, мне, совсем недолго нам осталось до появления на свет Божий совершенно неотличимых от реальности компьютерных персонажей. ("Displacement mapping рождает чудовищ" (с) d0k).

Помимо этого, DirectX 9 поддерживает новый формат отображения цвета — RGBA, в котором для кодирования каждого цвета используется 10 бит. Количество отображаемых цветов в новом формате зашкаливает за все разумные пределы — периодически даже возникает сомнение, что наш с вами аналоговый зрачок сможет их все воспринять.

Поддержкой DX9 обладают далеко не все претенденты на звание карты-2002 — время этого стандарта еще не пришло, но шаги будущего уже слышны и ощутимы. Закончив с теорией, перейдем к тем продуктам, которые осмелились бросить вызов грандам индустрии. Пойдем, как водится, дорогой от дешевого — к дорогому.

Permedia P10

Давным-давно так повелось, что есть продукты "для нормальных людей", а есть — для профессионалов. Рынок графических акселераторов здесь — не исключение. Долгие годы на рынке решений для создания 3D-графики существует широко известная в узких кругах фирма 3D Labs. Оно отделилась выделком целой серии видеоакселераторов, ориентированных исключительно на рынок графических станций.

Путь на рынок массовых решений для Permedia был закрыт — продукты были слишком дорогими и разрабатывались только под OpenGL. Поддержка DirectX присутствовала лишь номинально. Но время пришло, и фирма решила развернуться лицом к массам. Был представлен новый ускоритель, ориентированный преимущественно на профессиональный рынок, но с нормальными драйверами DirectX. Продвигать новый продукт на рынок взялась небезызвестная Creative (которая, собственно, недавно приобрела 3D Labs).

Permedia P10 — чил в своем роде революционный. Революционность его заключается в том, что он целиком и полностью перепрограммируемый и масштабируемый. То есть,

в отличие от шейдеров других видеоакселераторов, в P10 перепрограммируются не специальные, а все регистры, что позволяет создавать на его базе абсолютно уникальные спецэффекты. Для написания новых программ используется собственный язык, в чем-то похожий на C++.

Масштабируемость нового чила заключается в том, что плата может эмулировать работу нескольких графических процессоров. И обработка изображения будет распараллеливаться между ними. Для графического процессора придумано даже новое наименование — VPU — Visual Processing Unit, в отличие от старых GPU — Graphics Processor Unit.

Архитектура позволяет чилу виртуально адресовать до (...фонфары...) 16 Гб видеопамати! Вот это, как говорится, нош размерчик.

Но эти возможности скорее ориентированы на профессионала, а для пользователя остаются наиболее важными следующие характеристики:

- частота ядра: 250 МГц;
- частота памяти: 300 МГц;
- обрабатывает до 8 текстур за такт.



Помимо вышелеречисленного, новый чил поддерживает 8x-сглаживание и часть функций DirectX 9. А также, единственный среди потребительских карт, он "держит" абсолютно все функции нового OpenGL 2.0. Очень интересный и загадочный чип — так как про него известно почти все, кроме цены. Если она будет приемлемой, то P10 сможет на равных бороться с всегдастями потребительского сектора графического рынка.

SiS Xabre

Следующим претендентом на наши деньги стала фирма SiS, совместно с компанией Triplex представившая на суд общественности целую линейку видеокарт SiS Xabre (в переводе — «сабля»), ранее известную как SiS 330. Девизом новой линейки стал лозунг: 8x8. Имеется в виду поддержка новым семейством функций DirectX 8.1 и интерфейса AGP 8x (см. «Игромания» №6'2002, статья «Восьмая скорость света»). Карта программно эмулирует вершинные шейдеры версии 1.3 и содержит «натуральную» аппаратную поддержку пиксельных шейдеров. В комплекте с новыми чипсетами от SiS новая графическая линейка способна серьезно изменить положение дел на рынке.

Семейство Xabre состоит из четырех видеокарт: Xabre 80 (SiS 328); Xabre 200 (SiS 332); Xabre 400 (SiS 334); Xabre 600 (SiS 336). Младшая карточка линейки должна вытеснить с рынка «засидевшийся» там GeForce 2MX, а Xabre 600 позиционируется, как прямой конкурент Radeon 8500 и GeForce4 Ti.

Характеристики новых видеокарт представлены в таблице.

Все видеокарты семейства содержат суперсовременное ядро — 4 (!) графических конвейера с двумя блоками текстурирования в каждом. В результате Xabre способен обрабатывать до 8 текстур за проход, что вдвое превышает воз-

можности GeForce4 и Radeon 8500, а также нового Savage XP.

Кроме весьма и весьма прогрессивной 3D-части, новый чип обладает возможностями по аппаратному ускорению видео и может выводить изображение на два монитора и телевизор, что делает его пригодным не только для игровых, но и для деловых задач.



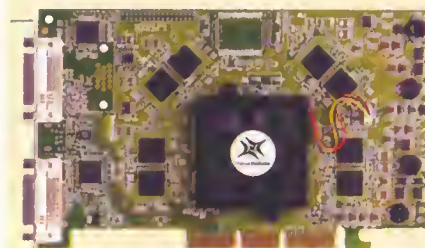
О выпуске карт на новом чипсете заявил целый ряд крупнейших производителей:

Gigabyte, PowerColor, Elitgroup

Видеокарта	AGP	Частота ядра, MHz	Частота памяти, MHz	Скорость шины обмена с памятью, Гб/с
Xabre 80 (SiS 328)	4x	200	166	2,7
Xabre 200 (SiS 332)	8x	200	400	6,4
Xabre 400 (SiS 334)	8x	250	500	8
Xabre 600 (SiS 336)	8x	300	600	9,6

Matrox Parhelia

Вот уж от кого никто уже ничего не ожидал — так это от Matrox. А старый добрый «матрац» взял вдруг да и представил после долгого затишья новый видеопроцессор — Parhelia 512 (в переводе «лажное солнце») — эффект преломления лучей в атмосфере).



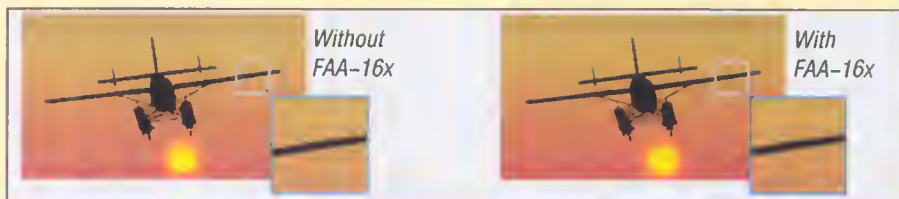
Детище Matrox, помимо поддержки всех функций DX8.1, поддерживает также и основные функции DirectX 9 — такие как Displacement mapping и 10-битный цвет, а также новый DX9-стандарт вершинных шейдеров — 2.0. Пиксельные шейдеры поддерживаются только в версии 1.3 (из DX8).

Основные технические характеристики нового чипа: частота ядра — 250 МГц, частота памяти — 325 МГц, что при 256-битной шине обмена с памятью дает пропускную способность в 20 Гб/с. На борту новая видеокарта может нести до 256 Мб видеопамати. Благодаря быстрой шине обмена появилась реальная (а не заявленная, как в GeForce4 и Radeon 8500) возможность использования больших текстур 256x256 без особых потерь в производительности.

Новый чип содержит 4 конвейера с возможностью обработки до 4 текстур за проход. За такт работы новый чип обрабатывает 16 текстур — минимальное требование для DirectX9-совместимых видеокарт. Поддерживается 8x-антиалиазинг без потери производительности. Максимальное поддерживаемое сглаживание — 16x FSAA. Matrox помимо традиционной технологии сглаживания использо-

вала новую технологию граничного сглаживания (FSAA).

При FSAA сглаживанию подвергается не вся трехмерная сцена, а лишь границы полигонов — уменьшается нагрузка на шину памяти при отличном качестве. Пока к новой технологии есть только одно замечание — определение границ полигонов не во всех программах происходит корректно. Поэтому FSAA может быть отключена. С появлением новых программ проблема должна исчезнуть — возможность фрагментного сглаживания включена в грядущий DirectX 9.



Помимо чисто 3D-функций, новая видеокарточка поддерживает вывод изображения на 3 монитора, что позволяет создать «эффект погружения» в играх. В Unreal 2002, к примеру, это дает угол зрения практически в 180 градусов. Мне думается, что особенно зрелищно но-

и CP Technology, Chaintech, Aapen и, разумеется, Triplex. На западном рынке видеоакселераторы Xabre 400 уже появились. Xabre 600 ожидается к концу пета. Цена плат довольно привлекательна — порядка 100 долларов за видеоплоту на Xabre 400 и предположительно \$200-250 за Xabre 600.

Первые образцы карт на чипе Xabre 400 уже попали в цепкие лапки западных «мастеров железных дел». По результатам тестирования в обычных приложениях на материнской плате только с AGP4x (то есть с урезанными возможностями), новый чип держится наравне с GeForce4 MX440. А в приложениях, написанных под DirectX 8.1, ему удалось обойти MX440 в среднем на 10-15 процентов!

Дело тормозят сырые драйверы с заблокированными настройками. Из-за этой блокировки становится невозможной регулировка соотношения «скорость-качество». В итоге новые карты дают весьма нечеткое изображение в 3D, что заставляет насторожиться. Надеюсь, в дальнейших версиях драйверов этот недостаток будет устранен, и они догонят по своему качеству железную часть.

вая технология будет смотреться в разного рода авиасимуляторах — эффект присутствия обеспечен.

Также наличествует аппаратное ускорение видео, встроенный ТВ-выход и — внимание! — аппаратное сглаживание экранных шрифтов.

Видеокарты на новом чипсете планируют выпускать только Matrox. Этот факт гарантирует отличное качество продукта, однако может не в лучшую сторону сказаться на цене. Видеокарта с 128 Мб DDR-памяти на Западе стоит 399 долларов. Первые видеокарты, по нашим сведениям, уже поступили в продажу.

Результаты тестирования западных коллег пока неутешительны — никакого превосход-

ва над GeForce4 в существующих приложениях при более высокой цене. Но дело, скорее всего, в «сырых» драйверах. Мы надеемся, что новый продукт покажет себя в грядущих DirectX 9 приложениях.



ATI R300

Сложившейся с NV30 ситуацией надо было воспользоваться вечно догадывающей ATI, на ее чип R300 пока тоже официально не представлен. С ним приключилась вообще попуанекдотическая история — на Comtex'2002 были продемонстрированы первые материнки на чипсете VIA KT400 с поддержкой AGP8x. Пытливым глазом журналистов в них были замечены легко узнаваемые карты ATI R300, до сих пор даже не представленные прессе. На следующий день платы таинственным образом исчезли...

Использование уже работающих экземпляров новой видеокарты убедительно говорит о том, что инженерные работы над чипом уже закончены и ATI выжидает подходящего момента

для графического удара по карманам талтосумов. Поэтому новый чип покрыт не меньшей пеленой тумана, чем дитище NVIDIA. Вот все, что удалось разузнать:

- частота ядра: 250 МГц;
- частота памяти: 350 МГц;
- графическая часть: 8 конвейеров по 2 текстурных блока в каждом;
- архитектура ядра: 512 бит.

Новый чип, как и его грядущие конкуренты, поддерживает 256-битную шину обмена с памятью. Теоретическая скорость передачи данных в видеопамять — 20 Гб/с. Как и другие претенденты на логотип "совместимо с DX9", чип обрабатывает 16 текстур за такт. Ядром поддерживаются

абсолютно все функции будущего интерфейса.

Для уменьшения нагрева ATI впервые в индустрии применила для изготовления 8-слойный текстолит. Тепловые характеристики обещают быть просто великолепными, но вот цена R300 от этого нововведения может оказаться тоже весьма немалой. Искусство требует жертв. Первые платы на новом чипе планируются к выпуску в районе сентября-октября месяца. Предварительная цена — неизвестна.

POWERED BY



SiS Savage XP

Пришла радость откуда не ждали — перепорхнувшая под широкое крылышко VIA, некогда известная своими low-end акселераторами, S3 решила напомнить о себе. Судя по всему, ей это удастся. На рынок выходит модернизированный Zoetrope — под новым названием. Ядро Zoetrope до этого применялось лишь в интегрированных решениях для ноутбуков и не была известна широкому пользователю.

Теперь новый графический чип с заявленной аппаратной поддержкой всех функций DirectX 8 метит ни много ни мало, а в прямые конкуренты GeForce4 MX440 и Radeon 7500. Основные характеристики чипа (частоты пока неизвестны):

- два пиксельных конвейера с двумя текстурными блоками на каждый;
- аппаратный T&L — конвейер;
- поддержка 128-битной DDR SDRAM;

- до 128 Мб DDR SDRAM;
- режим DuoView+ (вывод изображения на 2 монитора), ТВ-выход.

Скорость обмена с видеопамятью составляет 5,2 Гб/с, что очень неплохо для сегодняшних видеокарт. Хотя 128-битная шина уже постепенно уходит с рынка, уступая место 256-битной.

Па заявленным спецификациям трудно делать какие-либо выводы о реальной производительности нового графического процессора, но, надо думать, что она окажется на приемлемом уровне.

Одно можно сказать точно: при цене за чип в 15 долларов видеокарта с поддержкой практически всех современных функций и 128 Мб видеопамяти найдет своего покупателя — рынок low-end уже готовится к переделу собственности (об этом говорит неизменно падающая популярность



GeForce2 MX). О выпуске видеокарт на базе нового чипа объявляют Gigabyte, Abit, Palit и другие.

Первую карту на новом чипе — Tachyon G3300 — представила фирма Tian, доселе известная лишь как производитель серверных материнек. Серийный выпуск запланирован на июль-август этого года.

GeForce5

Пришла пора поговорить о нынешнем "царе горы" — всемогущей NVIDIA. Видимо, решив, что рынок еще не созрел для новых продуктов, графический гигант заострил свое внимание на чипсетах для материнских плат. По поступившей совсем недавно информации, новый ускоритель под кодовым названием NV30 задерживается, и будет показан не ранее четвертого квартала текущего года.

У конкурентов есть время для того, чтобы "отобрать" у NVIDIA солидный кусок рынка. Информации о NV30 пока слишком мало. Новый графический процессор либо очень строго засекречен, либо просто пока не доделан даже в виде инженерного образца.

Вот те малые крохи, которые все-таки удалось выудить:

- частота ядра: 315 МГц;
- память: DDR, работающая на частоте 322 МГц;
- архитектура: 512 бит;
- графическое ядро: 6 конвейеров.

Новый графический чип будет поддерживать слаживание 10x без существенной потери в скорости. Также обещают новый механизм анизотропной фильтрации по 128 точкам без потерь в производительности (только верится в это что-то с трудом). Все это чудо можно будет наблюдать на 2 мониторах.

Па предположениям, новый чип будет поддерживать также AGP 8x и DirectX 9. Если эти



предположения не оправдаются (поддержку AGP8x, к примеру, NVIDIA обещала еще в GeForce4), то новый чип просто затеряется на фоне своих конкурентов — а этого NVIDIA может и не пережить. Поживем — увидим, продукт обещает быть интересным.

Выводы и сравнительные характеристики

Итак, что нас ждет, дамы и господа. А ждет нас долгий и мучительный конфликт "отцов и детей". Многие старые фирмы решили вернуться на рынок акселераторов, куда их вряд ли пустят без боя их более удачливые конкуренты. Все новые решения ориентированы строго на свою рыночную нишу: Savage XP — на low-end, Xabre — на low-end — middle-end, все остальные — на маленький, но сверхприбыльный рынок hi-end акселераторов.

Раньше всех нас парадуют продукты на Xabre 400 и Savage XP. Видеоакселератор от SiS кажется мне лично более подходящим по своим характеристикам, особенно в комплексе с материнскими платами от этой же фирмы. Он сможет удовлетворить взыскания практически всех "среднестатистических" пользователей, если драйвера будут вовремя обновляться и не будет никаких традиционных для семейства Savage проблем с совместимостью.

Тем, кто ценит качество изображения и новаторственность, подойдут видеоплаты от Matrox — их конкурентоспособность сильно возрастет с появлением DX9-приложений. В будущем может помешать только неполная поддержка платой грядущего стандарта.

Остальным же читателям, решившим перепрыгнуть через "восьмерку" сразу к "девятке", нужно еще немного подождать — к концу года на рынок выйдут чипы от ATI и NVIDIA с полной поддержкой DX9. Вряд ли они обманут ваши ожидания. ■

	AGP	DirectX	OpenGL	Частота ядра, МГц	Частота памяти	Скорость обмена с памятью	Число конвейеров	Текстурные блоки на конвейере	Текстур за такт	Вывод на несколько мониторов	Ожидаемая стоимость
Savage XP	4	8.0(?)	1.3	?	?	5.2	2	2	4	2	Пока неизвестна
Xabre 80	4	8.1	1.3	200	166	2.7	4	2	8	2	Пока неизвестна
Xabre 200	8	8.1	1.3	200	400	6.4	4	2	8	2	Пока неизвестна
Xabre 400	8	8.1	1.3	250	500	8.4	2	8	2	2	Порядка \$100
Xabre 600	8	8.1	1.3	300	600	9.6	4	2	8	2	Порядка \$200-250
Parhelia 512	4	8.1*	1.3	250	325	20	4	4	16	3	Порядка \$400
NV30	8 (?)	9.0 (?)	1.3**	315	322	20	6	?	?	2	Пока неизвестна
R300	8	9.0	1.3**	250	350	20	8	2	16	2	Пока неизвестна
Permedia P10	4	8.1*	2.0	250	300	20	4	2	8	2	Пока неизвестна

* част. 7.0; ** част. 2.0

DELTA FORCE
TASK FORCE DAGGER



ОПЕРАЦИЯ КИНЖАЛ



Афганистана. На память.

Берём Кабул!

База Тора-Бора!

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
лучшие игры по-русски

Если вы знаете, что такое отряд «Дельта», — вы знаете, что такое настоящий спецназ. Это мужественные бойцы, надежное оружие и эффективная тактика. Различаются только враги и место их уничтожения. Если бы вы знали, что такое Афганистан — вы знали, что такое война. Войне жестокая и беспощадная. Войне против мирных людей. Война, которую ведет терроризм, сделавший эту страну своим логовом, долгое время вели с помощью своего страшного оружия — террора. Возьмем отряд из лучших спецназовцев и лично поведем порядок в многострадальной стране. Горячая точка центрально-азиатского региона должна быть заморожена. Навсегда.

NOVALOGIC
www.novalogic.ru



Цифровой аудиотеррор

Тестирование Creative Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D

Как известно, все соседи плохие,
но верхние хуже других.
И единственный способ изловчиться
от них — стать сомым плохим.

Автор

Сегодня отец купил мне новые колонки!
Теперь всем конец!

Соседи, вешайтесь, подонки!

"Дискотека Авория".
Композиция "X.X.X.I.P.X.P"

Эра 5.1

Она уже давно наступила и штурмует последние бастионы пользовательского PC-рынка. И если еще совсем недавно набор 5.1 акустики служил украшением гарнитуры для избранных, то нынче это вполне обычная вещь в геймерском арсенале. Конечно, речь не про нашу с вами родную матушку-Россию, а про верноподданных загнавающего капитализма, но, говоря об экспансии 5.1, мы в первую очередь имеем в виду тенденцию. А она ведет к тому, что вскоре даже фильмы по спутниковым каналам будут крутить в 5.1 (вот как раз собираются), не говоря уже о том, что Dolby Digital в играх — вопрос уже решенный. Пока, правда, только на X-Box, но после релиза Doom 3 и на нашу улицу придет праздник — папа Кармак обо всем уже позаботился.

Немалая, можно даже сказать основная заслуга в продвижении пользовательской (до \$500) 5.1 акустики лежит на плечах всем известной фирмы Creative. Именно она, в сотрудничестве с Cambridge SoundWorks, несколько лет назад начала активную пропаганду 5.1 звука своими звуковыми картами и акустикой серии DTT (DeskTop Theatre). Тогда же появилась первая пользовательская цифровая акустика

DTT3500, ставшая в итоге самой популярной в серии. Продукт был практически пределом мечтаний любого пользователя: отличное звучание (для данной ценовой категории), мощный сабвуфер в деревянном корпусе, дотошная комплектация (провода всех мастей, стойки для задних колонок, сменные цветные панельки) и, самое главное, — multifunctionальный декодер/усилитель, который позволял подключить к комплекту практически любое звуковое устройство.

После выпуска семейства звуковых карт Audigy в Creative решили заменить морально устаревшую пинейку новой. Но, как оказалось, акустики серии Creative Inspire (именно так называлась спешащее за DeskTop Theatre поколение) практически ничем не отличались от оригинальной DTT, кроме более скудной комплектации, нового дизайна и наличия у декодера Inspire 5.1 Digital 5700 аппаратной поддержки DTS-дорожек. Этого оказалось явно недостаточно, чтобы публика в приступах эйфории начала активно выкидывать с балконов свои "устаревшие" DTT и спеша мчаться в магазин. Тогда Creative решили действовать кардинально и подкинуть покупателям гораздо более паковый кусочек — Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D.

Одежка

Итак, MegaWorks 510D — новая активная цифровая 5.1 акустика от Creative. Самая дорогая, самая мощная, самая большая, самая стильная — в общем, самая-самая и только для отцов. Естественно, о стильности не к ночи было упомянуто — еще раз приходится констатировать факт, что дизайнеры Creative не зря получают зарплату. Колонки не просто красивы — они настоящий шедевр дизайнерской мысли! Сабвуфер, издавая подозрительно смахивающий на обыкновенную тумбу, тоже крайне уда-

чен. Весь набор просто украшает собой рабочее место — приятно.

Комплектация продукта хоть и не дотягивает до былого великопепия DTT3500, но, в общем, оставляет положительное впечатление:

- 5 сателлитов с отдельными подставками;
- сабвуфер в деревянном корпусе;
- регулируемая подставка для центральной колонки;
- дистанционный проводной регулятор громкости;
- три кабеля длиной 3 м для фронтальных и центральной колонок;
- три кабеля длиной 5 м для тыловых колонок;
- тройной стереокабель для пинейного входа;
- трехканальный цифровой кабель;
- маленькие резиновые прокладки;
- винты и заглушки (для крепления на стену);
- сетевой шнур;
- инструкция по эксплуатации.



▲ Как на параде!

Огорчает лишь отсутствие стоек для тыловых колонок (они теперь продаются отдельно, на сайте Creative), а также метраж проводов — он несколько не изменился со времен первых моделей, и его с трудом хватает, чтобы разнести колонки на нужное расстояние.

Система легко собирается примерно за 10-15 минут. Габариты всего набора выросли примерно в два раза по сравнению с DTT3500/Inspire5700, что не может не радовать.

Семейные данные

Основным отличием MegaWorks от предыдущих цифровых акустик Creative является отсутствие отдельного блока с декодером/усилителем (усилитель находится в одном корпусе с сабвуфером, как раньше это было в аналоговых акустических системах от Creative). Это сильно ограничивает ее применение тесными рамками компьютера и CD/MP3-плееров, а также лишает возможности управлять звуком так, как вам вздумается (нельзя убавить центральный канал или прибавить тылы, когда это необходимо). Недостаток довольно серьезный, но есть и пекарство — о нем мы говорили в прошлом номере — это внешнее устройство Extigy. Умеючи работать в автономном режиме, оно поможет подключить к 510D гораздо больше различных



▲ Предшественники MegaWorks

устройств (DVD/MD-плееры, игровые консоли и др.) без участия компьютера. Конечно, о полноценной замене блока той же Inspire 5700 речи не идет (опять же, управления звуком нет), но Extigy здесь будет очень кстати.



▲ Входы усилителя

Вообще, "цифровой" акустика названа лишь благодаря наличию у нее фирменного трехканального цифрового входа от Creative. Подчеркиваю: не стандартного девятиконтактного Digital DIN, принятого в индустрии, а фирменного. Такое решение легко понятно — стандартным Digital DIN обладают лишь карты Platinum, тогда как "фирменным" снабжены все. Впрочем, если у вас карта не от Creative, то не стоит расстраиваться — акустику можно подключить и по трем аналоговым входам (front, rear, center/subwoofer) и простому AUX.

Цифрой по звуку

Как утверждают представители Cambridge SoundWorks, при создании MegoWorks они использовали свои последние наработки из области прогрессивных акустических систем (это которые "за \$1000"). В частности, хвалятся каким-то гибридным усилителем B.A.S.H., который, типа, умеет круто басы. Кстати, суммарная мощность системы составляет 500 Ватт: 5 сателлитов по 70 Ватт при уровне общих нелинейных искажений (THD) в 0,1% при 1 кГц и 150 Ватт сабвуфер при уровне общих нелинейных искажений в 0,3% при 100 Гц (так утверждают разработчики). Цифры впечатляют, особенно если вспомнить DTT3500/Inspire5700 с их сателлитами по 5 Ватт и сабвуфером на 30.

Что немаловажно, значения мощности указаны по стандарту RMS — многие производители любят рисовать невероятные значения мощности своих продуктов по стандарту PMPO. Подвох тут в том, что подобные измерения ничего конкретного не говорят (см. врезку). Хотя в нашем случае все тоже не совсем честно — Creative лукаво указывает мощности усилителей системы, а не самих колонок (оставим это на их совести).

Диапазон воспроизводимых частот также заявлен довольно неплохо — сателлиты 150Гц-18кГц, сабвуфер — 32Гц-150Гц. Увы, достоверно проверить верность данной информации мы не в состоянии по той простой причине, что не обладаем дорогостоящим оборудованием и специальной звукоизолированной комнатой. Отметим лишь, что обычно производители завышают подобные характеристики своих продуктов. Обычно, но не всегда...

Отношение сигнал/шум (SNR) тоже весьма и весьма хорошее для данного класса акустики — 95дБ. Но, опять же, это характеристики усилителя.

Кручу, верчу — звука хочу!

Ну да Бог с ними, с характеристиками — куда лучше проверить все в деле и выразить свою собственную субъективную точку зрения. В этом приятном занятии нам помогла карта Sb Live! Platinum 5.1 и набор акустики DTT3500.

Итак, первым делом мы закрутили DVD с фильмом Tomb Raider — знаем, кина тупая, но крайне эффективная для таких целей. Звук оказался нам несколько приглушенным, но вместе с тем более насыщенным, нежели у DTT3500. Природа этого ясно — в приглушенности виноват программный декодинг DVD (он так и не смог превзойти аппаратный), а в насыщенности — более высокое качество колонок. В целом, при подключении аппаратного декодера (Extigy) все должно быть на 5+. Очень понравилась работа сабвуфера — четко и сильно. Вообще, единственное нарекание — все то же невозможность контролировать звук, уж очень хотелось нам прибавить тылы. Еще одна проблема, которая может создать дискомфорт при просмотре DVD, — это фонащий микрофон переводчика. Если DTT3500, пропуская через свой декодер, хоть как-то подавляет шумы, то MegoWorks, в силу его отсутствия, воспроизводит все как есть. Но это, естественно, проблемы конкретного диска.



Похоронив Лару Крофт в ее гробницах, мы перешли к музыке. Друг за другом полетели: Blind Guardian, Nightwish, Ария, Rammstein и другие. Тут нарекий и вовсе не было — только восхищение. Особенно четкостью работы сабвуфера. Стекла на балконе и соседи сверху очень хорошо это почувствовали. Самое удивительное, что уровень громкости при этом практически не превышал половины.

В играх Cambridge SoundWorks MegoWorks 510D показал себя молодцом — прекрасное позиционирование, все тот же четкий бас. Процесс планового отстрела врагов в Soldier of Fortune 2 стал еще более интерактивным и приятным, а подрыв БМП в Operation Flashpoint: Resistance и



вовсе заставил трусливо задрожать все стекло в комнате! Кстати, в последнем объемный звук играет особую роль, особенно в мультиплеере — там нужно точно знать, откуда в тебя стреляют или уже стреляли, хе-хе. Что тут скажешь — EAX знает свое дело.

Выводы

В итоге имеем прекрасную акустическую систему. Ряд недостатков напрямую относится к отсутствию в комплекте отдельного декодера/усилителя, но, как уже говорилось, это без проблем лечится за определенную сумму. С другой стороны, сама акустика тоже далеко не дешева: \$370 — достаточно серьезная сумма, а если к ней еще прибавить \$150 за Extigy... Впрочем, все напрямую зависит от ваших потребностей.

P.S. Искренне завидую тому счастливчику, что поучит столь драгоценную вещь, заняв первое место в конкурсе по Heroes of Might and Magic IV. И вообще, может, взять мне да и поучаствовать в конкурсе анонимно...

P.P.S. Перед приобретением удостоверьтесь, что среди ваших соседей нет особо раздражительных личностей, вроде Ганнибала Лектора, Чикатило, Джека Потрошителя и Чарли Мэнсона... И еще, лучше научитесь ложиться спать раньше 22:00, иначе сосед сверху будет у вас частым гостем и отнюдь не на чашечку чая "Беседа" — неоднократно проверено горьким опытом. ■

Наши благодарности восточно-европейскому представительству Creative Labs в Варшаве (www.europe.creative.com) за предоставленную комплектацию акустики Cambridge SoundWorks MegoWorks 510D.



CREATIVE®

Сленг аудиотеррористов

THD (Total Harmonic Distortion) — весьма условная оценка общих нелинейных искажений. Дело в том, что результаты измерений усредняются и, как результат, даже по-разному звучащая акустика может иметь одинаковый THD. В целом, при приобретении качественной акустики ориентируются прежде всего на то, не превышает ли THD 1-1,5% на частоте 1 кГц.

RMS (Root Mean Squared) — международный стандарт измерения мощности. Расшифровка аббревиатуры полностью отражает смысл; RMS — это среднеквадратичное значение мощности, ограниченной заданными нелинейными искажениями. Мощность замеряется с помощью синусоидального сигнала на частоте 1 кГц по достижении 10% THD. Надо сказать, что измерение тоже весьма условное, так как берется именно среднеквадратичное значение — громкие звуки более информативны, о громкости — не есть мощность, и среднее значение не дает реальной картины.

PMPO (Peak Music Power Output) — по общепринятому мнению, "стандарт для лохов". Совершенно бессмысленный, неинформативный, но часто рисуемый на коробках. Смысл в том, что замеряется кратковременная (за доли секунды) пиковая музыкальная мощность. Ни о каких нелинейных искажениях при этом даже не вспоминают — просто и тупо, а главное — цифры большие. Сразу вспоминаются китайские "мыльницы", гордо заявляющие о своих 120 Ваттах, и мультфильм про макаку и питона с полугама.

SNR (Signal-To-Noise Ratio) — отношение сигнал/шум. Измеряется в дБ и призвано показать превышение уровня сигнала над уровнем шумов. При приобретении аппаратуры на SNR обращают внимание лишь в том случае, если он ниже 60-70 дБ.

РАЗГОН

№6

Паяльная камасутра

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ВЛАДЕНИЯ ПАЯЛЬНИКОМ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

ПО СПЕЦИФИКАЦИИ IBM PC, единственный инструмент, необходимый для манипуляций с железом, — отвертка. Про паяльник там и слова не сказано. Но, тем не менее, пользоваться им порой приходится. Почему? Во-первых, разработчики спецификации не предусмотрели некоторые нестандартные ситуации, а, во-вторых, они и подумать не могли, чего только ни потребуется вытворять с компьютером моторным оверклокером.

Другими словами, паять в погоне за мегагерцами приходится часто, и фохт этот непрепожен. Другой вопрос: как паять? Ведь если отворачивательно-заворачивательный рефлекс всем более или менее знаком, то паятельно-распаятельный известен только отдельным продвинутым пичностям. Посему даю установку: в течение ближайших десяти тысяч знаков вы должны научиться паять, как самый что ни на есть заправский радиоэлектронщик. В качестве "ппана максимум" можете себе поставить затык старика Горячева за пояс. Решаю...

Перепаем мечи на орала

Первый же вопрос, возникший у вас, звучит так: чем паять? Ответую: паяльником. Логично, провод? Но вот дальше начинаются спожности. Предполагается, что свою репутацию паяльными навыками вы до сих пор не запятали, а следовательно, и самого паяльника у вас нет. Значит, придется пайти и купить его. Какой паяльник выбрать? Несомненно, радиоэлектронный. Вы вряд ли сможете запаять им дырку в кастрюле, но вот с упрямыми ножками радиодеталей и микросхем он справится на ура. Нам нужен мапомощный (на 40 Ватт) паяльник с тонким заостренным жалом. По пути запаситесь несколькими кусочками канифоли и тонкой длинной проволокой из пеккоплавкого припоя. Нам также понадобится толстая деревянная доска, моток обычной проволоки, шкурко и немного терпения.

Когда все это хозяйство оказалось на рабочем столе, а терпение надежно утвердилось во всех извилинах мозга, можно приступить к подготовке рабочего места. На самое видное место водрузите деревянную доску — это будет ноша рабочая площадь. На краешек доски вытряхните несколько кусочков канифоли и немного припоя. Паяльник положите также где-нибудь с краю. Чтобы он не скатывался, неплохо бы сделать импровизирован-

ную подставку из катушки для ниток, распинной вдоль оси.

Теперь довайте разберемся, что и для чего нам нужно. Шкурка нужна для зачистки концов проволоки или деталей. На пубой проволоке есть **толстый** слой оксидной пленки, спужающий изоляцией. Вот ее-то мы и будем удалять шкуркой. Припоем мы будем непосредственно паять. Это связующее вещество всех ноших соединений. А канифоль служит для очистки рабочей поверхности и удаления **тонкой** оксидной пленки, которая со временем образуется на пубом проводнике.



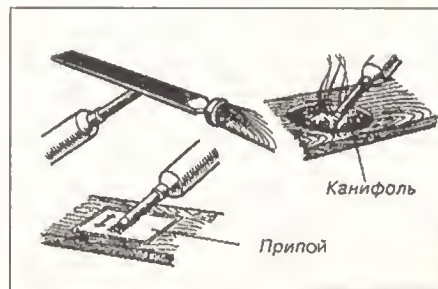
Первый опыт

Первым нашим опытом будет надежная спайка двух кусочков проволоки. В качестве подготовки нужна сделать две вещи. Первая — это взять моток проволоки и отрезать два кусочка, катарые мы будем спаивать. А вторая — подготовить паяльник к работе. Эту процедуру желательнее проводить каждый раз перед началом процесса паяния.

1. Зачистите шкуркой жало паяльника.
2. Включите его в розетку и подождите, пока жало паяльника достаточно разогреется (на это уйдет несколько минут).
3. Опустите жало паяльника на кусочек канифоли. Он должен расплавиться, закипеть и отчаянно задымить. Если этого не произошло, значит, паяльник недостаточно нагрет. Если закипание произошло мгновенно, а не спустя несколько секунд, значит, паяльник перегрет. Павозите жалом паяльника в расплавленной канифоли, немного покручивая его.
4. Дотроньтесь жалом паяльника до конца припоя. Подождите секунд десять, пока припой расплавится. Добейтесь того, чтобы тонкий слой припоя налип на жало и равномерно покрыл его.
5. Немного потрите жало паяльника о шкурку, счищая лишний припой.

Теперь паяльник готов к работе. Возьмите проволоочки и спаяйте их. Как? Очпросто.

1. Шкуркой зачистите спаиваемые концы проволочек до блеска. Доее каждый из спаиваемых концов провопок залудите. Делается это так:
 - а) Кончик проволоки положите на кусочек канифоли. Сверху надавите жалом паяльника. Канифоль расплавится и обвопочет конец проволоки.
 - б) Кончик проволоки положите на кусочек припоя. Сверху надавите жалом паяльника. Припой расплавится и обвопочет конец проволоки. Для равномерного покрытия во время лужения медленно вращайте проволоку.
2. Скрутите вместе спаиваемые концы провопочек.
3. Дотроньтесь жалом паяльника до припоя. Подождите, пока он расплавится. Немного припоя как бы наберется на жало. Это происходит только тогда, когда паяльник нагрет до нужной температуры. Если он не нагрет, припой не будет плавиться, а если перегрет — припой не будет набираться на жало.
4. Покройте припоем с жала паяльника место скрутки проволоки. Припой маментально застынет, и у вас получится красивая и надежная спайка.



▲ Подготовка паяльника к работе. Как учнт нос огнтплат советских времен, сначала надо зачистить жало паяльника шкуркой (нли напильником, но для тонких жал этот метод не подойдет), потом макнуть в канифоль и потереть о припой.

Зачем нам кузнец?

Вот и все. Не так уж и сложно, не правда ли? Теперь давайте научимся делать что-то более осмысленное, чем спаивать две проволоочки. Ведь научиться паять — не самоцель, а суровая

необходимость. Навыки паяния вы можете использовать, например, в следующих случаях:

- Отарвался проводок, идущий от купера к материнской плате. Это происходит довольно часто, особенно учитывая не очень хорошее качество этих самых проводов. Припаять новый купер? Нет, лучше припаять самому.
- На многих корпусах кнопка Reset утопена в специальную нишу, так что приходится нажимать ее ручкой или палочкой другим острым предметом. Точно не для русского человека сделаны такие корпуса. Ведь перезагружаться приходится сто раз в день. Как продвинутый железячник, вы просто обязаны исправить эту несправедливость. Довайте вместе имеющегося прыщика поставим нормальную кнопку. Сделайте это несложно. Достаточно аккуратно расчистить места, где раньше был аный пазорный прыщ, присобачить туда кнопку и припаять проводки, ранее ведшие к этой непристойности на светлом пике вашего десктопа, к выводу нормальной кнопки. Паять вы уже умеете.
- Вам, как бывшему аверкпакеру, надо срочно разблокировать коэффициент умножения AMD Athlon. Любимый карандаш сломался, да и вообще графит здесь асаба не поможет. А надежный паянный канал — в самый раз.

И это только малая толика того, что можно сделать, умея паять. Но для того, чтобы окончательно зачислиться в ряды радиолюбителей, вам еще нужно научиться паять не просто проводники, а радиоэлектронные детали. Вот этим-то мы сейчас и займемся.

Хитрый конденсатор

Но, тем не менее, конденсаторы тоже полезны. И это тоже радиодеталь. Вот на примере конденсатора мы и научимся паять более сложные вещи. Допустим, нам надо заменить перегоревший кондер (уменьшительно-ласкательное от "конденсатор") на материнской плате. Естественно, реальную материнскую плату мы раскурочивать не будем, а возьмем что-либо похожее. Наверняка вам попадались старые печатные платы, может быть от дедушкиного лампового приемника, а может быть от телевизора, ну или просто от ненужной электронной вещи. Разумеется, монтаж тогда и монтаж сейчас сравнить невозможно: сейчас он гораздо таньше и точнее. Но правдо даже грубого монтажа будет для вас хорошей практикой.

Итак, перед вами старая ненужная плата от черт знает чего. Выберите на ней деталь для опытов, а потом ножницами или кусачками вырежьте ножки этой детали почти под корень. Теперь купите в радиомагазине любой монобатаритный кондер и готовьте его к паянию. Как? До все так же — каждую ножку конденсатора необходимо залудить. Примите во внимание лишь тот факт, что это не простая проволока, а цепная радиодеталь, поэтому есть несколько тонких моментов. Момент первый — помните о том, что радиодетали не выносят перегрева. Есть определенные ограничения по времени непосредственного контакта жала паяльника с ножкой детали. Для резисторов и конденсаторов это ограничение составляет примерно 7–10 секунд, а для транзисторов и диодов — 4–6 секунд. Не ужасайтесь: это не так мало, как кажется. Мастер дела может припаять любую ра-

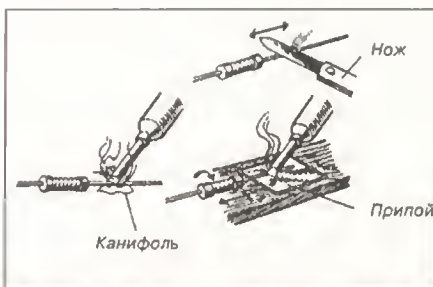
диодеталь за полсекунды. У вас получится за две-три секунды. Кроме того, мы будем испытывать кое-какую военную хитрость.

Для наших франкенштейновских экспериментов нам понадобится еще и пинцет. Если правша при паянии розагреваешь не сильно, и ее вполне можно было удерживать в руках, то радиодетали мгновенно нагреваются до высокой температуры. Держать руками их не только невозможно, но и опасно. Поэтому вооружаемся пинцетом, ну а на крайний случай — монтерскими плоскогубцами.

А теперь о нашей хитрости. Держать деталь пинцетом надо не за корпус, а за основание ножки. Причем за основание именно той, к которой вы в данный момент паяете или запуживаете. А в чем хитрость? — спросите вы. Как раз в том, что пинцет у нас будет не только инструментом, но и держателем, на и великопепным теплоотводом. А это значит, что к времени паяния каждой детали можно накинуть секунды две-три. В таких условиях деталь спаять просто нереально, если у вас, конечно, руки растут из неподходящего места. Будем надеяться, что это так.

Припаиваем радиодеталь

1. Шкуркой зачистите обе ножки конденсатора.
2. С каждой ножкой продайте следующее: аккуратно возьмите ее пинцетом за основание и запудите. Помните об ограниченном времени нагревания.
3. Загните обе ножки вниз так, чтобы они свободно занимали нужные места на плате. Пинцетом отогните примерно один миллиметр у конца каждой ножки.
4. Нагретым жалом паяльника захватите немного припоя.
5. Прижмите отгиб каждой ножки к нужному месту и копните сверху немного припоя. Постойте не шевелить пинцетом несколько секунд.



▲ Припаиваем конденсатор. Главное — не перегреть. Осторожно зачистите выводы, залудите, наметьте места и легким движением паяльника капайте на места стыка чуть-чуть припоя.

Вот и все — деталь надежно припаяна. Так же будем поступать и с перемычками на "Атлоне", и с отпаявшимися проводками купера, и с нерадивой кнопкой, до и со всем остальным. Единственно, кнопку можно паять сколько угодно — там нечему перегореть.

Прочно и навсегда

Пайка выгодно отличается от других видов соединений именно тем, что "прочно и навсегда". Нодеясь, теперь вы тоже это поняли и раз и навсегда приобщились к великой армии хардкорных железячников. Напоследок позволю дотать вам несколько общих советов, при-

исполнении которых ваше общение с паяльником станет простым и безопасным.

- Любой скрутке предпочтите спайку. Скрутки очень ненадежны и могут привести как к переменному контакту, так и к короткому замыканию. Так что скруткам — бай!
- Все время лампите, что лаяльник — инструмент не только полезный, но и капризный. С ним надо быть уха востра и глаз в пинзу! Обжечься паяльником трудно, но вполне возможно.
- Кладя паяльник на дерево, не байтесь устроить пожар — это практически нереально. Радиолюбительскому паяльнику напрасно не хватит для этого мощности. Тем не менее, пользование специальных подставок предпочтительно.
- Если будете паять что-то очень тонкое (например, ножки микросхем) тапстым жопом, все это, скорее всего, канчитса ппачевна. Нужна сверхтанкая жапа? Пожапуйста. Возьмите отрезок провода из красной меди и наматывайте несколько витков на жапу. Канец провода загните вперед. Вот вам и второе жопо.
- Еще один совет по поводу микросхем. Причем касающийся не только паяния. Вы, возможно, видели в инструкциях по установке разных видео/звуковых карт такое предупреждение: "Перед тем, как вскрыть корпус, встаньте на антистатический коврик". Думаете, это бред малограмотного империализма? К сожалению, нет. Речь, само собой, идет не о вашей безопасности, а о безопасности самой карты. На канчиках ваших пальцев всегда есть небольшая статическая заряд. Он очень мал, но при соприкосновении с микросхемой может вывести ее из строя. Причем это касается любых микросхем, не только компьютерных. Поэтому, когда устанавливаете карты и платы, не дотрогивайтесь до микросхем на них. А перед тем, как паять микросхему, дотроньтесь рукой до непокрашенной части батареи отопления. Этим самым вы снимете с себя статический заряд.
- Поры канифоли немного ядовиты, поэтому паяйте только в хорошо проветриваемом помещении. По-русски — откройте форточку.
- Если под рукой нет канифоли, а вам ну очень надо по-быстрому разогнать процессор до скорости света, вместо канифоли вполне подойдет обычный... цитромон. Ну, или аспирин. Тут нет ничего удивительного, так как обе таблетки — прекрасные кислоты, которые великолепно очистят поверхности проводников от оксидной пленки. А их пары зоодно избавят вас от головной боли.

Ну вот и все советы, которые помогут избежать неприятных моментов при паянии. Удачных вам швов и вечной проводимости! ■



Веб-камера Creative PC-CAM 600

или что нужно современной девушке от цифровой техники

Сегодня на нашем операционном столе маленький, но очень способный пациент PC-CAM 600 от компании Creative. Это портативная веб-камера, вместе со всем прочим сочетающая в себе функции полноценного цифрового фотоаппарата. Не отвлекайтесь на посторонние раздражители и читайте данный материал максимально внимательно, ибо из него вы также сможете узнать, как получить это выдающееся устройство в подарок. Но вот об этом — чуть позже...

Родословная

Не так давно в инженерных недрах компании Creative появилась на свет молодая и перспективная красавица PC-CAM 600. Свои великолепные формы и некоторые технические характеристики она унаследовала от матери, не менее замечательной PC-CAM 300.

Отцовскими генами выступили лучшие технические умы компании, добавившие ей множество полезных функций и возможностей.

Комплектация

Снаружи — яркая упаковка, дизайнерской мыслью лишенная всякой латентной возможности затеряться среди остального серо-

го множества компьютерных промтоваров. Внутри — стандартный для линейки PC-CAM комплект, включающий в себя помимо веб-камеры компакт-диск, USB-кабель, ремешок для мобильной носки, 4 батарейки AAA и инструкцию. Но диск — порядка 10 разной степени полезности программ для работы с веб-камерой и цифровым фотоаппаратом. Увы, почему-то отсутствует так любимая мною сугубо экспозиционная утилита для публичного сомоощения в Интернете. Всем понимающим рекомендую зайти на сайт www.teveo.com и позаимствовать оттуда бесплатный пакет ViDiO Suite. Чрезвычайно удобная софтинка, позволяющая быстро и эффективно продемонстрировать интернет-общественности себя обожимого в динамике. Любый желающий может ввести в адресной строке браузера определенный вами (то есть самой прогой) адрес и с помощью скромного Java-апплета, который устанавливается автоматически, наглядно наблюдать, как кто-то лугающе лохотит на вас чем-то там шебуршит, елозит и занимается черт-те еще чем. Естественно, имеет смысл только при наличии пухлой выделенки и отсутствии всякого рода подлых файрволов.

Внешний вид

При первом взгляде на PC-CAM 600 кто-то удивляется, кто-то восхищается; у самых дотошных потребителей появляется желание потрогать. Необычный дизайн (волнующие обтекаемые формы серебристого цвета) бодрит развитое воображение и навеивает мысли о восточном совершенстве творений Пикассо, если бы последний предпочел прямым линиям кривые. Габариты обычной «мыльницы» позволяют носить веб-камеру в руках без лишнего напряжения, а при крайней усталости и вовсе с помощью мобильного ремешка. При нежелании иметь с камерой личный контакт в стационарном положении можно включить в дело подвижную подставку, полностью избавляющую вас от невыносимой тяжести в 143 г.

Онлайн

О жизненных способностях обычной веб-камеры и целесообразности ее использования в бытовых условиях, мы думаем, можно и промолчать. Не нам рассказывать вам о том, что сподвигает рядового юзера на приобретение камеры. Есть любители демонстрации себя первому онлайн-встречному, есть любители «застеколья» или, по-научному, экспозициониз-



▲ PC-CAM 300 и PC-CAM 600 семейное фото.

ма, есть... Но вот про этих мы как раз хотели промолчать и перейти непосредственно к подключению. Ломать голову над этим процессом бедной девушке не приходится, ибо компьютер — раз, USB-кабель — два, и никаких дополнительных усилий — три. Вспендюриваете компакт-диск, кликаете по кнопкам, выбираете в меню установку драйверов, перезагружаетесь — и устройство готово к насущному применению.

Злобствующих завистников можно без проблем класть на лопатки качеством показываемого изображения с частотой до 30 кадров в секунду и с разрешением до 640x480. Кстати, вот тут уже видны существенные отличия от прародительницы PC-Cam-300, съемка у которой с такой частотой была возможна только при 320x240, а 640x480 реализовался исключительно при 15 кадрах в секунду.

Если ваш канал или ваш админ (подло блокирующий весь непонятный трафик непонятным файрволом) не являются сторонниками онлайн-вага видео, но желание показать себя любимого стране все же велика, та, возможно, горечь патерн компенсирует возможность создания неподвижных снимков с шикарным разрешением 1,3 мегапикселя. Для справки: это впадне тянет на обычный без наваров цифровой фотоаппарат.

Offline

Если вы уже долгое время решаете, что же выбрать на отложенные деньги — веб-камеру или цифровой фотоаппарат, то можете облегченно вздохнуть, проблему неожиданно решили за вас.

PC-CAM 600 — не только веб-камера, но и портативный цифровой фотоаппарат, делающий, как оказалось, вполне неплохие снимки. Самое главное — эта, как уже было отмечено ранее, разрешение 1,3 мегапикселя, позволяющее этому устройству встать на одну ступеньку выше обычных многофункциональных веб-камер. Как и всякий порядочный цифравик, PC-CAM 600 имеет встроенную вспышку, работающую в ручном или автоматическом режиме и способную, как предполагается, начисто убирать эффект "красных глаз" (на практике не очень-то и срабатывает). Кроме того, разработчики встроили простенький оптический видискатель, таймер для предварительных снимков и скромный жидкокристаллический дисплей, отображающий все изменения режимов и количество оставшихся снимков. В отличие от полнофункциональных цифровиков, PC-CAM 600 не позволяет интерактивно просматривать сделанные снимки, что, конечно, грустно, но, как вы сами понимаете, положительно сказывается в смысле общей себестоимости. Скромные 8 мегабайт флэш-памяти, имевшиеся в предыдущей PC-CAM 300, были увеличены в PC-CAM 600 до царских 16-ти. В среднем такой объем позволяет делать и хранить в камере до 200 снимков. Увы, расширять память нельзя. Вся ваша личная и общественная жизнь должна уместиться в объем по умолчанию.

Как и в PC-CAM 300, в 600-ой модели имеются функции записи видеоклипов и аудиоклипов. Тех, кто с ходу абрадовался возможности создания полноценного фильма, можем сразу разочаровать — больше 75 секунд видео снять не удастся. Кроме того, разрешение закинофильмованного материала будет всего 352x288. Хотя в дачных условиях какого-нибудь сабантуня и эти скромные пиксели могут оказаться бесценной возможностью навсегда запечатлеть содеянное для потомков. Кстати, записывать голос при помощи встроенного микрофона можно аж в течение целых 60 минут.

Халява, сэр...

И наконец, если вы мужественно дочитали статью до этих слов и мучаетесь от желания поддержать в руках сей чудный прибор абсолютно бесплатно, то, собственно, поздравляю. Каждый творчески настроенный читатель "Игромании" может получить PC-CAM 600 в подарок. В данном случае особенно повезло поклонникам "Героев Меча и Магии 4"... Подробнее читайте в условиях проходящего на страницах нашего журнала конкурса, посвященного созданию карт для этой игры.

Ноши домашние благодарности Восточно-европейскому предствительству Creative Labs в Варшаве (www.europe.creative.com) за предоставленные веб-камеры Creative PC-CAM 300 и Creative PC-CAM 600. ■

Технические характеристики

А под конец мы решили вкратце перечислить технические характеристики двух последних моделей семейства Creative PC-CAM.

Модель	Количество снимков	Длительность видеоролика	Длительность аудиоролика	Объем встроенной памяти
PC-CAM 30	255 при 320x240 28 при 640x480	75 сек (320x240)	34 минуты	8 мегабайт
PC-Cam 600	200 при 640x480 85 при 1024x768 20 при 1280x960*	75 секунд (352x288)	60 мину	16 мегабайт

* 1.3MP

ИНТЕРНЕТ-КАРТА "ЭКСТРА"

• БЫСТРО

• НАДЕЖНО

• ВЫГОДНО



БУДНИ

ВЕЧЕРОМ (с 18:00 до 24:00) — 0,80 УЕ/час

НОЧЬЮ (с 00:00 до 09:00) — 0,25 УЕ/час

ВЫХОДНЫЕ

(с 09:00 СУББОТЫ ДО 09:00 ПОНЕДЕЛЬНИКА)

НОЧЬЮ (с 00:00 до 09:00) — 0,25 УЕ/час

В ОСТАЛЬНОЕ ВРЕМЯ (с 09:00 до 24:00) — 0,60 УЕ/ч

- СПЕЦИАЛЬНЫЙ МОДЕМНЫЙ ПУЛ!
- БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА КАРТ!
- ТЕСТОВЫЙ ВХОД!
- ЦЕНЫ С УЧЕТОМ НДС!

ПРИБРЕТЕНИЕ И БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА КАРТ:

ТЕЛ.: (095) 777-2477, 777-2459.

WWW.ELNET.RU

@ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ

ЛИЦЕНЗИИ МИНСВЯЗИ РФ: 19645, 11188, 14552, 15606, 15607

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

В этом выпуске, что необычно, особых прайс-новостей нет. Все возможные внутримесячные перипетии упожились в трехнедельный цикл и оказались незначительными. Как следствие, к началу сентября цены устаканились на уровне конца июля — середины августа. В ассортименте московских компаний также наблюдается печальное и по-осеннему пассивное затишье. Помимо порочки забавных новинок, о которых ранее, обнаружить ничего достойного не удалось. В связи с освободившимся временно страничным пространством мы решили нанести немного свежей пакокрашки на рубрику и внять давним позывам некоторых наших постоянных читателей. В первую очередь глобальные изменения коснулись концепции составления конфигураций. Теперь, дабы придать итоговой стоимости чужиную определенность, мы будем комплектовать все категории соответствующим им по цене устройством типа "монитор". То есть с данного выпуска приводимая нами цена перестает быть просто "ценой", о становится "ценой на полноценный компьютер". Во-вторых, мы решили придать "Разумному компьютеру" немного милой геймерской неразумности. То есть помимо основной цены в качестве опции мы будем предлагать вам всякого рода желательные, но необязательные джойстики, внешние звуковые платы, копонки, принтеры, сканеры и прочие дигитойзеры. Косотельно первых хотим внести небольшой комментарий. Как известно, папки радости бываю несколько видов, причем одному конкретно взятому геймеру совсем не обязательно собирать у себя полный зооларк. К примеру, я не играю в овисимуляторы (боюсь высоты) и потому не испытываю никакой физической потребности даже в самом простом и пусть даже беспотном (тут соврал) джойстике-самолетополетке. Другими словами, имеет смысл предлагать в качестве нескольких опций на выбор не один джойстик, а несколько. Какие и сколько, пусть каждый решает сам. По поводу идеи добавления внешних звуковых плат буду неоригинален. Мысль состоит в том, что должна быть свобода выбора и альтернатива. Популярность систем DD 4.1 и 5.1 растет не по дням, а по секундам, и ныне многие геймеры не удовлетворены качеством встроенного аудио. Народ жаждет EAX, допи сурроунд и прочие экзотики, о посему пусть оно будет. В первых двух категориях как опция — ибо экономим, а в "Тебя я видел во сне, более \$1000 баксов" как неотъемлемый атрибут.

Переходя к упомянутому в начале новинкам. Случайным образом в небольшой и малоизвестной фирмочке на Советовском вашем локорному удалось обнаружить фантастический артефакт — модуль памяти SDRAM PC-133 емкостью целых 1024 Мб. Стоит сокровище 390 баксов и произведено оно компанией Samsung в расчете на серверные конфигурации и безумных геймеров. Как локазапа практика, работает дапеко не на всех рядовых момах. Будучи прищепнутым то что-нибудь не очень брэндовое, может жутко глючить. Новинка номер два — невиданной красоты корпус, случайно замеченный в витрине магазина. Препесть моего сердца зовется Noblesse (в переводе с английского — благородный, принадлежащий к знатному, дворянскому роду), и поставляется она в двух вариантах — с блоком питания на 250 Вт и синей передней панелью или с 300 Вт и черной панелью. Первый стоит порядка \$85 зеленых, второй порядка \$90. Выглядят очень солидно, презентабельно и шикарно. Напоминает корпоративный дизайн от IBM и DELL, но с большим изяществом и фантазией. Настолько хорошо, что тут же в категорию "более \$1000".

В категории "Минимальная конфигурация" дебютирует лосентябрьски актуальный "компьютер для студента". Сомо собой, очень дешевый — и само собой, для лабораторок, составления отчетов и оформления курсовых. Возможно, самую малость для Quake и Counter-Strike внутри общажной сетки. Для внутренней гармонии возьмем за аксиому тот факт, что об учебе истинный грызун науки вспоминает только в декабре... ■



"Минимальная конфигурация" Компьютер для студента

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTREX CF-7/MAISE (SocketA, VIA Apalia KTE133, ATA100, AGP, Audio, mATX)	\$51
Процессор: AMD DURON 800MHz (200 MHz, Socket A)	\$28
Вентилятор: AMD Duran Smart fan (6000 об/мин).Ball N24B	\$3,2
ОЗУ: SDRAM NCP 128 Mb (PC133)	\$20
ПЗУ: 20, 4 GB Quantum Fireball+ AS ATA100 7200rpm	\$60
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-200	\$40
Дискета 1: CD-ROM 48x Cyber OEM	\$21
Дискета 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: MidiTower Case SMX-7B ATX (235 Вт)	\$15
Монитор: 15" Samtran 56E (0.24, 50-120Hz, 1024x768-80Hz)	\$130
Клавиатура: Sven 300 P5/2 Slim (DLK-9820)	\$4,5
Мышь: Mouse PS/2 (2-but)	\$1,7
Каланки: Dialap M-691bc 120W	\$5
Итого:	388,4
Опция 1: замена модуля памяти на NCP 256 M6	+\$17
Опция 2: замена жесткого диска на 40,0 Gb WD 400BB ATA100 7200 rpm	+\$14
Опция 3: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$55
Опция 4: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$9
Опция 5: джойстик типа "рукаятка" Maxxtta J5K-210	+\$7
Опция 6: джойстик типа "руль+педали" Turboop PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	+\$38
Опция 7: принтер Canon 5-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$63

В цену конфигурации включен готовый комплект, включающий монитор, копонки и коврик для мыши.

"Дешево и сердито"

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB Epox EP-8KTA3L+ (Socket A, VIA KT133A, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX).....	\$66
Процессор: AMD DURON 1000MHz (200 MHz, Socket A).....	\$41
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин), Ball N24B.....	\$3,2
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai.....	\$22
ПЗУ: 40.0 GB IBM IC35L040AVVN07-0 (UDMA100, 7200rpm).....	\$80
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400.....	\$47
Дисковод 1: CD-ROM 52x ASUS CD-5520.....	\$35
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	\$9
Корпус: MidiTower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX.....	\$23
Монитор: 15" LG Studioworks S75e (0.28, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz, TCO'99).....	\$145
Итого:	\$471,2
Опция 1: замена модуля памяти на Hyundai 256 M6.....	+\$20
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMi8738/ PCI-SX).....	+\$15
Опция 3: Колодки Dialog M-580-4.....	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200.....	+\$48
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08.....	+\$9
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210.....	+\$7
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Турбооп PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте).....	+\$38
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4).....	+\$63

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB Acorp MAB15EP v2 (Socket 370, 1815EP, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX).....	\$63
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz).....	\$46
Вентилятор: SMART FCPGA с пер.напр. BALL 60 мм 7931.....	\$3,2
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai.....	\$22
ПЗУ: 40.0 GB IBM IC35L040AVVN07-0 (UDMA100, 7200rpm).....	\$80
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400.....	\$47
Дисковод 1: CD-ROM 50x ASUS CD-5520.....	\$35
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	\$9
Корпус: MidiTower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX.....	\$23
Монитор: 15" LG Studioworks S75e (0.28, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz, TCO'99).....	\$145
Итого:	\$473,2
Опция 1: замена модуля памяти на Hyundai 256 M6.....	+\$20
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMi8738/ PCI-SX).....	+\$15
Опция 3: Колодки Dialog M-580-4.....	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200.....	+\$48
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08.....	+\$9
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210.....	+\$7
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Турбооп PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте).....	+\$38
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4).....	+\$63

"Смерть тормозам..."

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: JetWay V333DA (Socket A, VIA KT333, ATA100, AGP, Audio, ATX).....	\$75
Процессор: AMD Athlon XP 1600+ (266 MHz, Socket A, 1400MHz).....	\$66
Вентилятор: Thermaltake Volcano 6 Cu+ (Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GHz).....	\$10
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM Samsung (PC-2700, 166MHz/333Mbps).....	\$72
ПЗУ: 60 GB IBM IC35L060AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm).....	\$93
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200.....	\$95
Дисковод 1: CD-RW Cyber 16x/12x/40x CW-038D Retail.....	\$67
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	\$9
Корпус: MIDDLETOWER INWIN-SS06 ATX, 250w.....	\$51
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz).....	\$210
Итого:	\$748
Опция 1: замена модуля памяти на Hyundai 512 M6.....	+\$60
Опция 2: звуковая Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI).....	+\$32
Опция 3: Колодки Microlab M1000B (68 Вт. RMS, 5.1, деревянный сабвуфер).....	+\$60
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb Albatron GeForce 4 Ti4200 (DVI, TV-Out).....	+\$60
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB.....	+\$14
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FB11 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM.....	+\$60
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB.....	+\$80
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 895 (струйный, фото-печать, A4).....	+\$199

Категория до 1000\$

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Socket SL-850DV3 (Socket478, VIA P4X266A, DDR, ATA133, AGP, Sound, ATX).....	\$96
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1500E 256k (400MHz bus) (Int PGA).....	\$107
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119).....	\$8
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM Samsung (PC-2700, 166MHz/333Mbps).....	\$72
ПЗУ: 60 GB IBM IC35L060AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm).....	\$93
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200.....	\$95
Дисковод 1: CD-RW Cyber 16x/12x/40x CW-038D Retail.....	\$67
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY.....	\$9
Корпус: MIDDLETOWER INWIN-SS06 ATX, 250w.....	\$51
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz).....	\$210
Итого:	\$808
Опция 1: замена модуля памяти на Hyundai 512 M6.....	+\$60
Опция 2: звуковая Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI).....	+\$32
Опция 3: Колодки Microlab M1000B (68 Вт. RMS, 5.1, деревянный сабвуфер).....	+\$60
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb Albatron GeForce 4 Ti4200 (DVI, TV-Out).....	+\$60
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB.....	+\$14
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FB11 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM.....	+\$60
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB.....	+\$80
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 895 (струйный, фото-печать, A4).....	+\$199

"Тебя я видел во сне..."

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB MAX AT7 (Socket 462, VIA KT333, DDR, RAID, ATA133, AGP, LAN, Sound, ATX).....	\$164
Процессор: AMD ATHLON XP 2200+ (266MHz, Socket A).....	\$223
Вентилятор: Thermaltake Volcano 7+ (Socket A/Socket370/Socket 478, up to 3GHz).....	\$30
ОЗУ: 512 Mb DDR SDRAM Winbond (PC-3200, 200MHz/400Mbps).....	\$137
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm).....	\$166
Видеоплата: 128MB AGP Leadtek GeForce4 Ti 4600 A250 Ultra TD VIVO (DVI, TV-In/Out).....	\$390
Дисковод 1: CD-RW (32x/12x/10x)/DVD+RW(8x/4x/2x) HP 100i IDE RETAIL.....	\$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC.....	\$11
Корпус: BigTower InWin Q500 (P4 Ready) ATX 400W.....	\$108
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit.....	\$217
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99).....	\$1200
Итого:	\$3091
Опция 1: дополнительный модуль памяти Winbond 512 M6.....	+\$137
Опция 2: Колодки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1.....	+\$360
Опция 3: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless.....	+\$50
Опция 4: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB.....	+\$360
Опция 5: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter.....	+\$410
Опция 6: принтер EPSON Stylus Photo 95 (струйный, фото-печать, A4).....	+\$445

Категория больше 1000\$

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS P4I533-L (Socket 478, i850e, RIMM, AGP, Sound, LAN, ATX).....	\$172
Процессор: Pentium-4 2533E (512k L2 cash, 533MHz bus, Socket 478) BOX.....	\$431
ОЗУ: SAMSUNG RIMM 512Mb RDRAM (PC800, 400MHz).....	\$227
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm).....	\$166
Видеоплата: 128MB AGP Leadtek GeForce4 Ti 4600 A250 Ultra TD VIVO (DVI, TV-In/Out).....	\$390
Дисковод 1: CD-RW(32x/12x/10x)/DVD+RW(8x/4x/2x) HP 100i IDE RETAIL.....	\$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC.....	\$11
Корпус: BigTower InWin Q500 (P4 Ready) ATX 400W.....	\$108
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit.....	\$217
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99).....	\$1200
Итого:	\$3367
Опция 1: дополнительный модуль памяти Winbond 512 M6.....	+\$137
Опция 2: Колодки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1.....	+\$360
Опция 3: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless.....	+\$50
Опция 4: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB.....	+\$360
Опция 5: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter.....	+\$410
Опция 6: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4).....	+\$445



Не так давно заметил, что у моего семнадцатидюймового "окна в мир" подрагивает изображение. Причем подрагивает тихонько, особо не бесясь. И я вот подумал: может, это не связано с аппаратными проблемами? Может, все можно решить без похода в ремонтную мастерскую?

Любой маститый специалист-мониторщик, услышав твою проблему, вынесет однозначный вердикт: "потеря синхронизации". Любой специалист другого профиля отправит тебя в вытрезвитель. Я, будучи неким средним звеном между этими двумя несомненно уважаемыми, но сугубо гипотетическими личностями, посоветую здоровый сон и легкую мануальную терапию. Вполне может быть, что тяжелых средств не понадобится. Обойдемся народными методами.

Самая верная причина дрожания — воздействие на монитор посторонних электромагнитных излучений или взаимопересечение магнитных полей монитора и системного блока. Самый мощный источник электромагнитного излучения у монитора — это строчный трансформатор, который чаще всего располагается в задней части корпуса. Из этого следует несколько вещей. Первая — монитор и системный блок надо максимально разнести в пространстве. Если системный блок стоит на столе возле монитора (что частенько прокидывается в небольших офисах), обязательно спусти его куда-нибудь под стол. Если в комнате более одного компьютера, расстояния между их мониторами не должны быть меньше двух метров. Во-вторых, рядом с монитором не должны находиться мощные источники электромагнитного излучения, например, вентилятор, обогреватель, мощный сабвуфер (который непонятно бы спустил к системному блоку, под стол, и не только с позиций электромагнитной безопасности). И, наконец, третье. В целях экономии розеток в "Пипоте" некоторые личности подключают монитор через блок питания системного блока. Эй, где вы там, странные личности! Немедленно кончайте это безобразие и подсоединяйте монитор непосредственно к розетке. Блок питания системника сообщает вашему монитору дополнительные наводки, которые могут быть причиной дрожания изображения. Если все это, обязательные и для любого нормального компьютерщика, меры не дали никакого успеха, что ж поделаешь — придется нести горемычное "окно в мир" в ремонт.

Случилось страшное... Вы не поверите, но мне позарез нужно запустить одну старую программку, написанную еще для Windows 3.1. По-прежнему программа запускаться уже не хочет. Можно как-нибудь загрузить Win 3.1 из-под Win 9x или эмулировать его работу, как эмулирована работа DOS?

Иди в c:\windows\system или где-у-тебя-там-стоит-главный-глюк-тысячелетия и запусти MKCOMPAT.EXE. Это специальная программа для носильной настройки, конвертации и перекопирования программ для их совместимости с современными версиями Windows вплоть до десятого колена. В меню Файл выбери требуемую тебе программу и задавай параметры совместимости. Если речь идет о стандартном 16-битном приложении, я советую тебе выбрать галочки на опциях Lie about Windows version number, delay comm handshake и Give application more stack space. После этого сохрани настройку и запусти свою ветеранскую программу. Она с 95% вероятностью запустится и будет нормально работать. Если дайсы старушки с косой, на подставке подрабатывающей фортуной, а на вторые подставки — судьбой, выпали на оставшиеся 5%, тебе стоит выбрать в меню File опцию Advanced Options. Бедный ранее список возможных настроек тут же утроится. Экспериментируя с этими значениями, ты, в конце концов, добьешься стабильной работы приложения. С очень большой вероятностью...

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего любимейшего журнала www.igromania.ru

Также хочу напомнить, что по адресу gazgon-faq@igromania.ru открылась и успешно функционирует уже некоторое время наша "Розгоряченная линия", посвященная исключительно вопросам розгона. Велком!

Мой модем Courier 33600 при соединении показывает скорость 115200 бод. Однако это неправдивая неправда — реально на моей линии он и на 33600 не способен. Как заставить его показывать реальную скорость соединения?

Косвенно повлиять на это безобразие можно, прописав в строке инициализации модема (Панель управления-Модем->Свойства->Подключение->Дополнительно->Строка инициализации) что-то вроде ATV1X7. Это может помочь. Вторым радикальным способом является установка новейших "родных" драйверов для твоего модема. Дело в том, что по умолчанию Windows может подсунуть свой собственный inf-файл, в котором эта ошибка определения скорости уже имеется де факто. Этот inf-файл надо заменить чем-нибудь поинтеллигентнее с www.courier.ru. Самое главное — перед установкой новых драйвов не забудь вышибить из системы старые. Для этого просто удали строку с твоим модемом из списка оборудования.

После нескольких неудачных перестановок Windows присвоил моим логическим дискам, CD-ROM и дисководу очень странные буквенные индексы. В итоге дисковод у меня отображается последним, а CD-ROM первым. Как вернуть все это на круги своя?

Поможет тебе в этом нелегком деле старая добрая утилита Regedit.

Запускай ее и ищи ветку HKEY_LOCAL_MACHINE\Enum\SCSI. В ней хранятся параметры твоих CD-ROM (не обращай внимания на пометку SCSI, работает для всех приводов).

В HKEY_LOCAL_MACHINE\Enum\FLOP хранятся параметры дисководов, а в KEY_LOCAL_MACHINE\Enum\ESDI — жестких дисков. Во всех этих трех ветках создай ключ с именем UserDriveLetterAssignment и со значением той буквы, которую ты бы хотел присвоить соответствующему устройству.

Если ты хочешь продепать то же, но из DOS, попробуй команду subst. Она создает виртуальный диск, привязанный к определенному диску или пути. Например, subst a: c: связывает дисковод и локальный диск. Однако эта команда не работает для реальных устройств, только для виртуальных. После перезагрузки действие команды улетучится.

Windows, скотинка, несколько раз откинул такой фортель — при загрузке пишет "Ошибка VFAT" и перестает грузиться. Несколько раз перезагружаюсь — все нормально. Потом по новой. Что делать?

Такое бывает, когда шибко умный Windows не находит сам себя. Чтобы однозначно показать ему, где он находится и кто тут главный, в файле c:\msdos.sys найди и отредактируй такие строки:

WINDIR=C:\WINDOWS
WINBOOTDIR=C:\WINDOWS
HOSTWINBOOTDRY=C

Если Windows у тебя хранится в директориях, отличных от C:\Windows, — пиши, где он там у тебя есть. После перезагрузки windows разберется, где у него рога, а где хвосты.

Есть еще небольшая вероятность, что поврежден твой файл подкачки. В этом случае попробуй переопределить его на другой логический диск. Панель управления->Система->Быстродействие->Виртуальная память->Параметры виртуальной памяти устанавливаются вручную.

Я где-то прочитал, что компьютер кроме того, что радиацией нас облучает, еще и какими-то газами вредными травит. По этому серьезному вопросу нужно ваше авторитетное мнение. Неужели это правда?

Правда, травит. Еще как травит. Особенно опасны модели, собранные на Ближнем Востоке. Говорят, они даже иногда стреляют разрывными пулями и кидаются противотанковыми минами. Со мной, к примеру, произошел реальный случай, когда на подходе к рабочему месту Тарика я вдруг почувствовал едкий сугубо удушающий запах. Сначала я подумал, что это те самые газы, и даже закрыл лицо влажной ватно-марлевой повязкой. Однако через пару часов, когда я пришел в себя в больничной палате, выяснилось, что компьютер Тарика был совсем не при чем. Оказывается, этот невероятный запах издавали его модные носки, по случаю отключения воды не имевшие ванны около трех дней. А сознание, как мне объяснили, я потерял совсем не от удушья, а от удара швабры, катарым меня премировала добрая старушка уборщица. По ее словам, влажная ткань, которую я с перепугу принял за ватно-марлевую повязку, на самом деле является ее собственностью — а точнее, ее половой тряпкой, которую бедная женщина приобрела по сходной цене еще в молодости и с тех пор с ней не расставалась. Увидев, как какой-то лохматый тип пытается украсть фетиш минувшей юности, уборщица выпалила единственный известный ей боевой прием, то есть попросту шлепнула этого грязного типа — то есть меня — по темечку со всей своей старушечьей страстью.

А если не обращать внимание на мои дурацкие шутки, то официальная статистика выглядит примерно так: кой-какие газы от компонентов исходят. Принтеры, например, при печати выделяют озон. В таких количествах он совершенно безвреден, и даже наоборот, может быть, даже полезен. В специальном медицинском стандарте ТСО'99 строго обговорено — кому, за что и в каких количествах. Там, кстати, еще и про газоопасные мониторы кой-чего написано. Новые, свежеекупленные мониторы выделяют опасные для организма газы, но только в течение нескольких секунд сразу после включения. И через 2-3 года монитор вообще перестает что-либо более или менее заметное выделять. Так что перед включением монитора открывайте форточку... А сами становитесь под вытяжку... И надевайте противогаз...

Объясните, пожалуйста, что такое нуль-модемный кабель для последовательных портов и зачем он нужен?

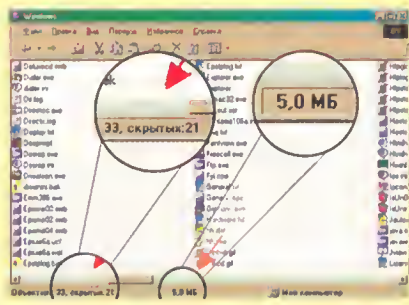
Эх-хе-хе, помню, стало быть, были времена, когда в молодости мы компьютеры между собой соединяли не дидактическими сетевыми интерфейсами, а самими что ни на есть прямыми нуль-модемными шнурами. Эх, были времена... Сетевые карты шли по цене новой Волги, а модемы были тож дорогие и ищо и меееделеннощие шибко. Надоело, значицца, народу модемами-та соединяться, вот и придумали они соединение двух близкостоящих компьютеров прямым кабелем. Вот остеседова и название. Модемов, стала быть, нуль, а коннект — эсть.

После начала сеанса один компьютер обзывается "Мастером", ну а другой, соответственно, "Рабом". Тот, кто "Мастером" заделался, мог вытворять с "Рабом" все, что ему сасулька но мазги накапает. А тот, кому выпала тяжкая судьбина "Раба" значиться быть, тот даже ни-ни и ни гу-гу, и трепыхаться во сеанс связи не должен. Раньше то це через "Нортон" делали, но теперь-то времена настали форточковые. Вот и режим этот, вместо того чтобы вылететь в означенную форточку, офортчковилясь и незмоомо зачем сохранился. Хош его попользовать? Тадыть иди на "Панель управления", в "Установку и удаление программ". Там, где установка форточек ошивается, выбириой в связи "прямое кабельное соединение". Опосля установки этого протокола втыкая в свой и соседовский COM-порт (есть версии для LPT-порта) шнурок нуль-модемный. Потом запуская енто прямое кабельное, кажись, оно в Программах->Стандартных->Связь затесалось, и назначай один компьютер "Мастером", то бишь "Ведущим", ну а другой "Ведомым". Ну и Ведущим Ведомого... В общем, качай файлы иль делай все, что тебе вздумается.

? А вы знаете, что... ?

...не только

Linux будет продолжать работать, если его дистрибутив урезать до 10 Мб. Оказывается, и толстопузый MS Windows на такое способен. Некоторые бравые индвидуумы урезали размер папки Windows до 11 Мб. При этом Windows оставался полностью функциональным. В итоговой версии осталось всего 164 файла против тысячи исходных.



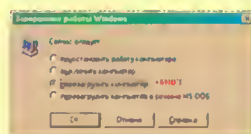
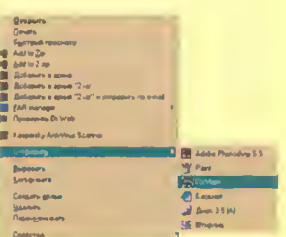
...если при удалении файла

держать нажатой клавишу **SHIFT**, он удалится без участия корзины — сразу в вечность. Маньякам безопасности посвящается. Однако не забывайте, что удаленный даже таким способом файл можно в течение не-которого времени легко восстановить утилитой undelete.



...содержимое пункта

контекстного меню "Отправить..." можно легко изменить. Искомые пункты — суть есть простые ярлычки программ, находящиеся в папке Sendto каталога Windows.

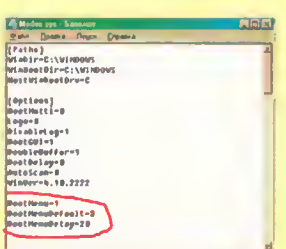


...многие изменения в системе

можно ввести в силу и без привычной перезагрузки. Если изменения более или менее коренные, можно выполнить "теплую" перезагрузку виндов, во время завершения работы удерживая **SHIFT**. Утвердить изменения реестра проще — достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши по рабочему столу и нажать клавишу **F5**.

...изменить параметры за

грузочного меню можно, добавив несколько параметров в файл msdos.sys. Приписав в этом файле `BootMenu=1`, вы заставите загрузочное меню появляться каждый раз при загрузке Windows. Это полезно при исправлении часто повторяющихся критических сбавов. Параметром `BootMenuDefault` вы можете установить номер пункта, который будет выбираться по умолчанию, а `BootMenuDelay` определяет, через сколько секунд эта меню начнет грузиться самостоятельно.



Я сменил опустылевший logo.sys на свой собственный, однако заставка не изменилась, а просто исчезла. В чем дело?

Скорее всего, ты ошибся при сохранении новой заставки. Она обязательно должна иметь разрешение 320x400 пикселей, палитру 256 цветов и физический размер 127 кб. И кстати, формат должен быть обязательно BMP.

И кстати, замечательная анимированная линейка внизу картинки может пропасть. Это потому, что формат logo.sys на самом деле не совсем традиционный BMP. Для полноценного манипулирования виндовыми заставками лучше воспользоваться какой-нибудь специализированной прогой вроде Windows Logo Changer. Для Windows XP особенно хороша утилита BootXP (там даже анимация бегунка наличествует).

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Внимание! Вирус!



Вирус. Компьютерный вирус. Вслушайтесь в название. Вдумайтесь в него. Где еще вы слышали подобное? Медицина. Здравоохранение. Почему у компьютеров тоже вирус? Потому что заражает систему, как настоящие вирусы заражают организм? Тогда почему не компьютерная бактерия? Бактерии тоже болезнетворны... Уж не знаю, был ли лровидцем тот, кто давал компьютерным вирусам их название, но полал он в самое яблочко. Теперь уже остается только удивляться, как это разработчики антивирусных программ не обращали на столь очевидную аналогию внимания, а если и обращали, то, как говорится, не видели за деревьями леса. А вот в корпорации McAfee эту аналогию заметили и быстро сообразили, что именно в медицине нужно искать панацею от компьютерной заразы. Компания обратилась за помощью к доктору Роду Дэниелсу из Института Медицинских Исследований США.

После того как Род детально ознакомился с предоставленной ему информацией о вирусах, узнал, как происходит распространение этих вредоносных программ, каковы основы их работы, медик стукнул себя ладонью по лбу... И было откровение для McAfee. Оказывается, вирусы очень похожи на вирусы, заражающие человеческий организм (и не только человеческий, вряд ли на этом свете найдется организм, который бы не заражали вирусы). Они распространяются по тем же законам, по тем же законам размножаются и, что удивительно, даже устроены по похожему принципу. Как следствие, можно использовать аналогичные средства борьбы с инфекцией. И если у виртуальных "докторов" опыта борьбы с вирусами всего ничего, то у медики такой опыт насчитывает десятки лет. Так что Дэниелс рассказал много интересного программистам из McAfee, и теперь с большой вероятностью можно ожидать появления антивирусных программ, работающих по совершенно новому принципу.

Одно печалит: от основного недостатка современной виртуальной антивирусной индустрии вряд ли удастся избавиться. Если в медицине существует единая классификация вирусов и единый банк "образцов", позволяющий быстро путем сравнения определить, каким вирусом заражен тот или иной человек, то в случае с компьютерной "медициной" все намного сложнее. Каждая компания-разработчик давно имеет свою собственную классификацию вирусов, согласно которой каждому вирусу присвоен свой буквенный код или номер. Коды не универсальны, у каждой компании они свои. Следовательно, создать единый банк виртуальной заразы проблематично. Значит, сложно объединить усилия на борьбу с Интернет-злом номер один (злом номер два, согласно сетевым опросам, является спам). Да и не согласятся компании просто так легализовать имеющиеся в их копилках данные. Вопрос выгоды отступает на второй план, когда речь идет о здоровье человека, но когда на карту поставлены всего лишь жизни компьютеров...

Аллодам в Сети — быть

В пятом номере "Игромании" за этот год мы писали о том, как играть во вторых "Аллодов" по Сети (см. статью "Возрождение в онлайн"). Там же рассказывалось об одном из лучших отечественных хэтов.

В середине июля исполнилось ровно полгода с момента официального пуска первой карты на игровом онлайн-сервере игры "Аллоды 2: Повелитель душ". В конце января группа энтузиастов решила вновь дать геймерам и интернетчикам шанс поиграть в легендарную игру по Сети. Напомним, что официальный хэт от создателей игры компании Nival Interactive закрылся в конце мая 2000 года. После этого было несколько попыток возродить сетевые "Аллоды". По разным причинам большинство хэтов все же были закрыты к началу 2002 года. И тогда группа, назвавшая себя ALLODSNET, предприняла новую попытку, которая, по признанию многих игроков, удалась — хэт стал лучшим за все 2 года после "гибели" ниваловского сервера.

На хэте часто проводятся различные турниры и квесты; регулярно появляются новые карты-локации с призами; совершенствуется игровая система. Для регистрации на сервере, с разрешения "Нивала", не требуется лицензионная версия игры. Более подробную информацию о сервере вы найдете на сайте www.ollods.net.

Халява на кресте



Что такое беспроводный Интернет, слышали, скорее всего, все. Что для подключения к нему нужен радиомодем — многие. Что часть цифровых сетей, обеспечивающие подключение, бесплатны — некоторые. А то, что подключиться к подобным сетям можно, просто выйдя на улицу большого города с ноутбуком, — избранные.

Но скоро о тонкостях получения сетевой халявы узнают значительно больше народа. Армия фанатов беспроводной связи, добрых самаритян из группы поддержки пользователей под названием Warchalking, вплотную занялась ознакомлением масс с бесплатной Сетью. Уже сейчас на тротуарах больших городов по всему миру можно найти знак соприсающихся дуг (см. фото), нарисованных на асфальте энтузиастами из Warchalking. Если встать на знак и обнажить антенну радиомодема, то можно с легкостью поймать одну из бесплатных цифровых Интернет-сетей. И если в Москве или Питере подобные знаки пока замечены не были, то в столицах европейских государств их можно встретить чуть ли не на каждом шагу.

Так что, если вы счастливый обладатель не только нота, но и радиомодема, то изредка поглядывайте под ноги — в ближайшем будущем "дуги" лоявятся и на асфальте московских проспектов, ведь бесплатных сетей у нас хватает. Вот только... только разглядеть указующий знак в Москве можно будет лишь на протяжении семи-восьми месяцев в году. Запоминайте расположение летом, чтобы зимой можно было прийти на нужное место и на тридцатиградусном морозе выйти на халяву в Интернет.

Последние вздохи Сети



Интернет велик? Неискареним? Как бы не ток. Дело идет к тому, что Интернета в современном его понимании скоро не станет. Британские ученые при поддержке "очкариков" из других стран готовят нашему любимому вебу замену. Вот уже несколько лет в разработке находится проект под кодовым названием Grid (сеть). Что это за зверь, как будет работать, когда начнется массовое тестирование? Пока неясно. Ученые атмалчиваются, а то немногое, что все-таки доходит до журналистов, позволяет строить лишь самые туманные предположения. Вроде бы будет новая система внутренней организации сети. Кажется, изначально будет вестись полная каталогизация данных. Возможно, скорость обмена данными будет в сотни раз превышать нынешние скорости. На уже точно существует программное обеспечение для поддержки приемника Интернета, и новая сеть уже повсюду тестируется в лабораториях британских университетов, где с ее помощью передаются огромные архивы с одного сервера на другой.

Звучит все это заманчиво. Кто бы отказался от мегабитных скоростей взамен пресловутого диал-апа, от возможности быстро найти нужную информацию вместо того, чтобы часами лазить по сайтам, которые выдал поисковик... Вот только маловероятно, что подобные чудеса произойдут в ближайшие десять-двадцать лет. Сколь бы ни была уникальна и совершенна программное обеспечение, сколь бы ни была нова идея. На для массовой реализации необходима техническая база, которой, увы, пока нет. И в ближайшем будущем не предвидится. Скорость передачи информации по телефонному кабелю манием руки не увеличишь, а жирные кааксиалы в одно мгновение во все дома мира не проведешь.

Так что нас ждет либо проста реструктуризация Интернета по разработанному алгоритму, либо появление модификации Мировой Паутины с этикеткой "для богатеньких".

Хакер должен сидеть в тюрьме

Отечественные хакеры в очередной раз могут возрадоваться, что родились не под стягом звездно-полосатого государства. Заниматься взломом сетей в нашей стране до сих пор можно свободно, не боясь серьезных уголовных или административных взысканий. Два года — не срок! Особенно если пета эти — условные.

Совсем другое дело — пожизненное заключение, на которое, как известно, условно еще никого не осуждали. А вот посадить во вполне реальную камеру с пометкой "хранить до старости" в Штатах могут уже сейчас. Конгресс США принял закон, согласно которому на пожизненное заключение может быть осужден любой компьютерный взломщик. Понятно, что к подобной мере наказания прибегать будут не часто. На сам факт наличия... В общем, хакеров на одном из континентов в ближайшем будущем заметно поубавится. Может, и в Россию начнут эмигрировать.

Интернет-светофор

Ни для кого не секрет, что виртуальность при всей своей нереальности может воздействовать на нашу жизнь. Более того, она сама — часть жизни. Сеть влияет на наши чувства: прочитали дурную новость на сайте — расстроились. На наши действия: в Интернете всегда можно заранее узнать расписание поездов или меню в ресторане на соседней улице. На наши планы: мы не поедем в отпуск на Канары, если по данным зарубежного Интернет-метеослужбы там в течение всего будущего месяца будут идти дожди.

Птиханьку Интернет подчиняет себе и наш быт. Веб-камеры на улицах городов, управление через Сеть банкоматами и автоматами по продаже билетов... Забавный случай произошел не так давно в Лондоне. Уже несколько месяцев уличным движением на территории Трафальгара и прилегающих к нему кварталов "командовали" светофоры, работающие через веб. У нас, зная качества отечественной связи, но такое бы не пошло. Англичане же, судя по всему, свято верят в надежность каннекта и стабильность компьютеров.

В момент замены старой программы "мигания" светофоров на новую на сервере произошел сбой. Все перезапустилось, обнулилось и зависло. Все движение на Трафальгарской площади и прилегающих улицах — остановилось. Через некоторое время затор распространился и на смежные районы. Несколько часов, пока администраторы восстанавливали сервер, движение было парализовано. Сейчас обсуждается вопрос о замене Интернет-светофоров обычными — "аналоговыми". А часть устройств и вообще предполагается заменить пастовыми регуляторами.

Собачья жизнь

Любой интернетчик на вопрос, что означает символ "@", не задумываясь, ответит "собакой". Простой человек

почешет тыкавку, на вскарасти и на него не зайдет азарение, и он ответит, что это знак электронной почты. На откуда взялась "собакой" в почтовом адресе, откуда вообще возник этот непонятный значок?

E-mail впервые увидел свет в недрах компьютерной сети ARPA Net, принадлежавшей (да и разработанной) Министерству Обороны Соединенных Штатов. Число пользователей ARPA Net не превышало ста человек, так что работникам министерства проще было позвать коллегам — сидели-то все в одном здании, — чем набирать на клавиатуре какое-то там послание. Программа, написанная Реем Тамлинсоном для пересылки сообщений, особого распространения не получила. Именно из ARPA и пустил свои корни Интернет. ФИДО же вовсе не является прародителем нынешней Мировой Сети, как многие думают, но лишь побочной ветвью развития сетевой эволюции. На момент создания первого e-mail в ARPA Net уже существовали подобные программы, но предназначены они были не для других целей. Двести строчек кода, написанные Реем, объединили две утилиты, одна из которых умела передавать текстовые файлы с одной машины на другую, а вторая — пересылать текстовые сообщения из папки в папку в пределах одного компьютера. Слившись вместе, две программы образовали всем нам знакомый — по нынешним временам предельно примитивный — почтовый клиент. И уже тогда программа оперировала "собакой".

На жизнь ее начавшаяся значительно раньше появления Интернета. Задолго до создания электронных технологий. Впервые похожий значок появился в четырнадцатом веке. Служители церкви использовали в церковной письменности дифтанг (буквосочетание, читающееся как один звук) "ad", означавший "около", "рядом", "в" (аналогично английскому at). Буква "d" писавшаяся церковниками с характерным хвостиком, делавшим похожим изображение символа на перевернутую девятку. На уже в шестнадцатом веке хвостик заметно "подрос", и дифтанг приобрел столь знакомое всем нам очертание "собаки". К этому времени символ использовался не только в религиозных писаниях, но и в простой письменности. Торговцы обозначали с его помощью массу продаваемого товара — называлась эта мера аррабай (arraba) и соответствовала приблизительно двенадцати килограммам.

Уже в начале этого века "собакой" была замечена в различных бухгалтерских ведомостях, где использовалась просто для обозначения какого-либо веса (без указания на значение). И только лишь в 1971 году "@" появился в написании почтового адреса (точнее, стал символом, обозначающим послание в ARPA Net).

Так что, отправляя электронное письмо, вы посылаете адресату несколько веков, скрытых между именем попугая и названием почтового сервера. ■



ИНТЕРНЕТ-ПОДИУМ

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ MSN MESSENGER, ICQ, MIRANDA

ДЕЛО было ток. Но улице стояло лриятная логодо, несильное солнце, легкий ветерок... Борхотный сезон. Только скучно немного. Вот мы и решили лровести конкурс кросоты, добы розвяться и вос, читателей, лородовоть. Быстро лробежавшись по Интернету, ношли трех девушек: Тетю Асю (в лредствлении не нуждается), Миринду (ток себя нозывает Интернет-лейджер Mirondo ICQ) и Мосяню (ток ном лредставилось прогорммо лод нозвонием MSN Messenger). По ловоду лоследней у нас возникли некоторые сомнения: что-то уж больно оно смохилово но мужчину. До и розроботчки нозволи ее грозным словом "Messelger" — не лохоже но женское имя. Но все ноши сомнения ростояли, когдо мы лознокомились с этой софтинкой лоближе. Ток кокетливо и обворожительно может быть лишь девушка.

Правила конкурса

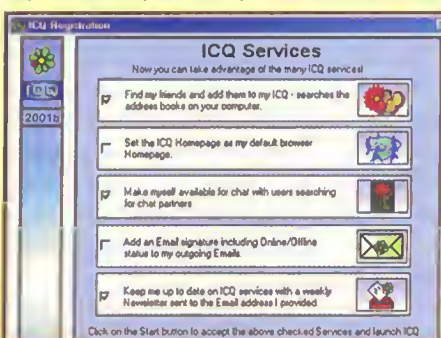
Каждая участница обязоно лредоставить свое фото, чтобы читатели смогли оценить ее внешность. После этого девушки ло очереди лредствляются и рассказывают немного о себе. Но зоключительном этоле каждая из участниц может зодоть волросы конкурентком, чтобы лредемонстрировать эрудированность и лоскрыть свою внутреннюю кросоту. Кроме того, именно в споре рождается истино. Долее, кок только домы носытятся общением друг с другом, мы лодведем итоги и объявим лобедителя.

Фотография 9x12, с наивной подписью...

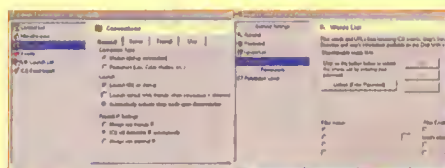
Срозу видно, что девушки зря время не теряли. Те несколько дней, что им выделили для лодготовки, они лотротили с лользой для себя. Нодеемся, вы это оцените...

Чтобы кок-то рознообразить конкурс (ведь нойти кросивые ножи в Сети можно и сомому) нош оргкомитет лостоновил: лусть каждая участница лодлишет свое фото. Зоодно оценим и остроумие.

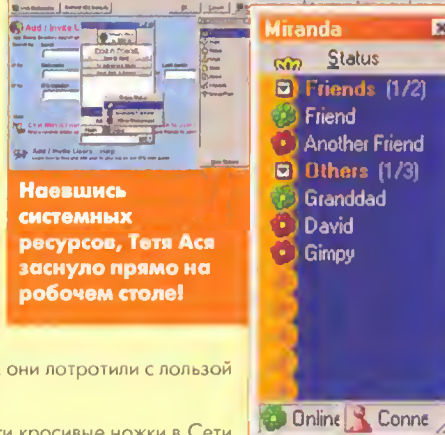
Следующее фото лололо но конкурс в качестве компромато. Его лринесло одно из участниц и со словами "лосмотрите, кокая Тетя Ася корово!" лоложило но стол лредседателя жюри. Срозу видно, девушки не остоноятся ни леред чем в борьбе зо лервое место.



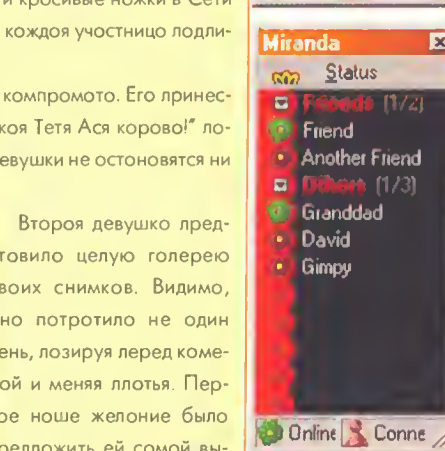
ICQ: Красота и качество только для вас



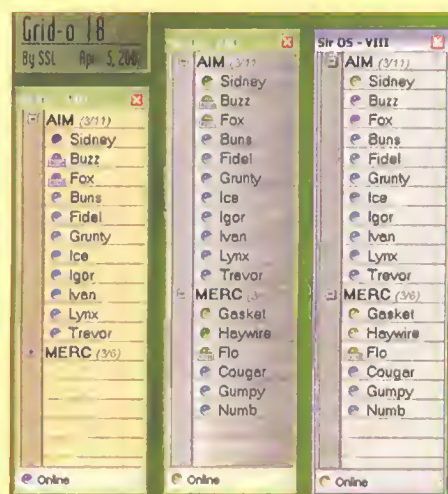
ICQ: Эстетично и практично!



Наевшись системных ресурсов, Тетя Ася заснуло прямо на рабочем столе!



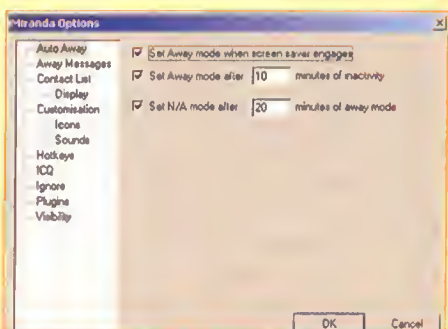
Miranda: Моя фигурко позволяет носить любую одежду!



Miranda: Когда мне грустно, краски вокруг тускнеют.



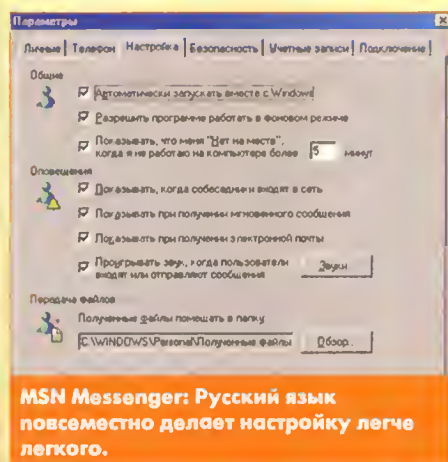
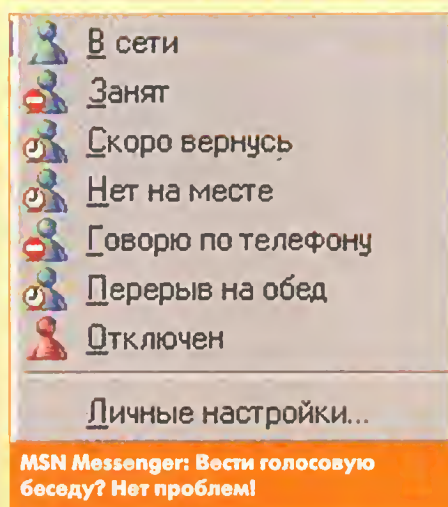
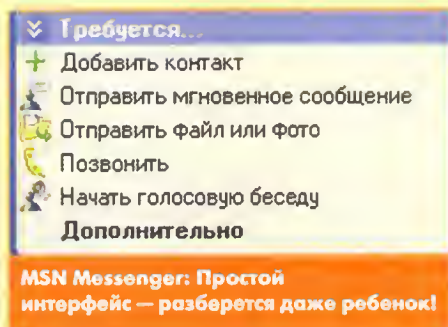
Miranda: Когда я радуюсь, все вокруг сияет.



Miranda: Гибкая, симпатичная и полнофункциональная!

“красота спасет мир”, мы пропустили в печать всю коллекцию.

Последняя участница отнеслась к идее фотоконкурса с нескрываемым раздражением. Неужели Папа (Билл Гейтс) и Мама (Microsoft) не спонсировали и покупку платьев, и услуги профессионального фотографа? Мы, однако, спросить постеснялись.



Немного посоветовавшись, жюри решило, что промежуточные результаты оглашаться не будут. Этим шагом оно решило подогреть ажиотаж участниц. Девушки, правда, первое время возражали, мол, что это за конкурсы такие, когда неизвестно, кто какое место занял. На когда один из членов жюри сказал: “Пусть победа будет сюрпризом! Вы ведь любите сюрпризы?” — они заулыбались и отправились готовиться к следующему испытанию. После такого поворота событий герой, убедивший дам сложить оружие, был признан знатоком женской логики, и вся редакция (а именно из ее членов было

составлено жюри) отправилась в ближайший бар.

Не похвалишь себя сам, никто не похвалит

Вторым конкурсом был рассказ о себе. Каждая девушка должна была в пятиминутном монологе раскрыть свою внутреннюю красоту, которая не попала (а, возможно, и не поместилась) в кадр предыдущего испытания.

Некоторая сумятица возникла перед выходом участниц на сцену — каждая хотела быть первой. Все обернулось бы дракой, если бы не все тот же хитрец из жюри, предложивший девушкам выступать в порядке убывания их возраста.

Тетя Ася немного помялась и са словами “И вовсе я не самая старая!” пошла на сцену. За ней приготовилась идти Масяня (она попала в золотую середину), а чуть поодаль стала Миринда. Улыбка на ее лице будто говорила: “Не страшно, что я пойду последней. Пусть эти старые коровы лезут вперед. Надеюсь, они сломают себе шею. И паделом — им давно пара на пенсию!” Ох, нам бы их проблемы!

Тетя Ася, однако, на пенсию вовсе не собиралась. Выйдя на сцену твердой походкой, она начала с места в карьер: “Я завоевала рынок интернет-пейджеров раньше всех! И сейчас по-прежнему остаюсь на первом месте. Мною да сих пор пользуется большая часть интернет-сообщества. Я обладаю самым большим набором функций, приятным интерфейсом и легкостью в управлении. Благодаря своей популярности у меня есть многа локализованных версий. Хатите версию на французском или китайском? Пожалуйста! И российскому пользователю вовсе не нужно бежать за словарем, чтобы разобратсья в моем хелпе. Да ему, собственно говоря, и в хелп заглядывать будет незачем! Сиди, щелкай мышью, пиши мессаги и наслаждайся. А моим значкам настроения может позавидовать вообще любая программа!”

С гордым видом сойдя со сцены, Тетя Ася победоносно посмотрела на стоявших тут же конкуренток и плюхнулась на кресло в первом ряду. Кресло затрещало, но осталось, выражаясь словами медиков, в стабильном состоянии.

Жюри некоторое время посовещалось и пригласила следующую участницу. Многие усмехались, вспоминая, как тормозила их машина при включенной Тете Асе. В те времена им приходилось выбирать между WinAMP и ICQ. В любом случае, Тетя Ася о своих “маленьких” сюрпризах вежливо умалчала. Ну, а чего жюри хотела от этого монолога? Конкурс красоты ведь не исповедь. К тому же все участницы — женщины...

Однако мы отвлеклись. Грациозно покачивая “пунктами меню”, Масяня вышла на середину и стартовала: “В отличие от всех остальных, моими пользователями являются лишь солидные люди. Для них важна иметь возможность быстро и без проволочек общаться с собеседниками не только текстом, ПК ведь не только SMS принимать может, но и голосом. Я прекрасно ложу

Немного об ICQ

Плюсы:

- Самый большой выбор функций
- Русскоязычный интерфейс
- Распространенность

Минусы:

- Большое потребление ресурсов
- В результате: снижение общей производительности
- Нестабильная работа программы в целом

с микрофоном, а моя гибкая система настройки и понятный интерфейс делают весь процесс общения не только простым, но и приятным. Одна-ка это не все! Не знаю, что там Ася говорила про свои значки настроения, на у меня их уже такая куча скопилась, что я не знаю, куда их девать. И такое солнышко и сакое, и банан, и помидор. Есть даже кружка пива! А благодаря моему Папе я прекрасно совместила са всеми операционными системами из семьи Windows. Чта касается Мама, та она сразу после моего рождения преподнесла мне подарок — теперь мои версии доступны на всех языках мира!”

Последней на обозрение жюри предстала Миринда. Обведя всех какетливым взором, она начала: “По-моему, все просто. Тете Асе давно пара на покой. Чта касается Масяни, та я не знаю, зачем она вообще сюда пришла! Чего ей не живется у себя в США с Папой и Мамой? А я — лучше всех! Не верите? Сейчас все сами поймете. Во-первых, я являюсь абсолютна бесплатным проектом, к работе над которым может присоединиться каждый. Во-вторых, ко мне уже написана такое количество плагинов, что запросы даже самого придирчивого пользователя будут удовлетворены. В-третьих, благодаря открытости проекта ко мне существуют не только плагины, но и шкурки. Причем такие, что аж дух захватывает. Если сравнивать с браузером Орега, то у меня шкурок почти столько же. Вы уж извините, что я на браузеры перешла, просто у конкуренток вообще всего одно платье на всю жизнь. А я радую пользователя каждый день. В-четвертых, в меня встроена специальная система конвертации баз контактов Тети Аси. В результате ни один контакт и ни одна сообщение из логов не будут потеряны. Ну и последний, самый важный аргумент — моя фигурка. Вы знаете, сколько я вешу? Установочная версия весит три сатни килобайт! Это против 14 метров у Аси. А при распаковке разница становится еще больше. Естественно, что и ресурсов я ем намного меньше, и производительность от этого не страдает”.

Выговорившись, все участницы разошлись готовиться к следующему испытанию. Ведь им надо было еще придумать каверзные вопросы соперницам.

Базар или “извините за выражение”

Ну что ж, ват мы и дошли до финального конкурса — дискуссии, в которой соперницы должны были высказать друг другу все, что накопи-

Немного о Miranda ICQ

Плюсы:

- Очень малый размер дистрибутива
- Малое потребление ресурсов
- Открытые исходные коды и, как результат, большое количество публичных плагинов, шкурок и звуков

Минусы:

- Отсутствие русскоязычного интерфейса
- Очень редко, но программа глючит

пось на душе. Здесь, правда, было одно ограничение — нельзя оскорблять конкурентов и использовать нецензурную лексику. Мы ожидаем послушать вполне культурную беседу, но получим такое...

Тетя Ася: Миринда, о ты смотрела "Звездные войны, эпизод 2"? Он еще назывался "Атоко клонов".

Миринда: Конечно, смотрела. А тебя что, но лирику потянуло?

Тетя Ася: Нет. Проста фильм-то про тебя. Ты, между прочим, тоже клон, породившая меня и Масяню.

Миринда: Ты можешь говорить что хочешь. А я в любом случае лучше тебя.

Масяня: Миринда, о это провозд, что у тебя столько плотьев?

Миринда: До.

Масяня: А где ты их взяла?

Миринда: Как где? Но www.sourceforge.net.

Масяня: А мне можно взять что-нибудь ланосить?

Миринда: Знаешь, милочко, с такими вопросами тебе надо обратиться к Полочке. Я, конечно, не жидино, но вся одежда там сделана специально для меня. Сотни энтузиастов по всему миру трудятся над моими шкурками. Кстати, чуть не забыла! Помимо шкурок, там еще и звуки ко мне есть!

Тетя Ася: Дойте мне большую вилку!

Миринда: До куда уж ноль Ася. Тетя Ася. Как было сторой калошей, так и аstopсь. А у меня есть и пюгины, и шкурки, и звуки!

Голос из зала: Девушко, а вы телефончик не додите?

Миринда: А вы лрям, Денис Довыдович, не знаете! Все тот же www.sourceforge.net — там и дистрибутив мой лежит, и все примочки. Заходите, буду ждать.

Тетя Ася: Эй, росфуфыренная и с примочками. Ты какие языки поддерживаешь?

Миринда: Мой основной дистрибутив поддерживает только английский. Существуют вер-

сии на других европейских языках (их можно взять все там же). Например, я знаю французский...

(При этом Миринда метнула кокетливый взгляд в того самого молодого человека, который спрашивал ее номер.)

Тетя Ася: А на русском есть?

Миринда: Нет. Но это вопрос времени.

Тетя Ася: Времени, времени... Ты только тем и можешь хвоститься, что конвертируешь мою бозу контактов в свою. Слышишь? Мою!

Миринда: Это нужно для того, чтобы облегчить пользователям переход с такой неудобной и ресурсоемкой программы, как вы, на молодую и непритязательную полезняшку!

Тетя Ася: Ты вночле функциями обрасти, о потом будешь называться полезняшкой. А то сейчас пользователям хвоститься, о сомо кроме простых текстовых сообщений вообще ничего не поддерживаете!

Миринда: И ничем я по функциональности вам не уступаю...

Масяня: Знаешь, Тетя Ася, о Миринда провоз относительно твоего ресурсопотребления. Что скажешь?

Голос из зала: ICQ — это не леджер, о вирус!

Тетя Ася: До вроки это все!

Голос из зала: Так уж и вроки?

Тетя Ася: А докозительство?

Миринда: А ты фото видела?

Тетя Ася: Так это ты, молодецко, ее подкинуло?

Масяня: Миринда, как тебе не стыдно!

Миринда: Думаешь, меня совесть мучает? А тебе-то что? Видно ли — Messenger возмнил из себя Ким Бессенджер! Платье, хоть одно, прикупило бы!

Голос из зала: Про логи скажи...

Миринда: До, вот еще. Масяня, ты ведешь логи текстовых бесед?

Масяня: Ну, вообще-то... нет. Не веду.

Миринда: Ну вот и сиди, ломопивой!

Масяня: Зря ты так... Главное не внешность и не кроски, и не эти чертвы логи, а простота в использовании и функциональность. Например, чтобы я атлровило файл, достаточно один раз щелкнуть мышью. Аналогично — для добавления контактов и беседы голосом. К тому же ни одно из вас не вводит цифровым послпортом.

Тетя Ася: Что ты там городишь! Зачем нам послпорт нужен?

Масяня: Сейчас объясню. Чтобы зарегистрировать себе номер ICQ, нужно заполнить маленькую анкету. А чтобы использовать меня, нужно заполнить достаточно большую анкету (многие поля в ней необязательны). И любой пользователь сможет ее просмотреть. К тому же технология .NET (на которой я построена) и Microsoft Network позволяют хранить все данные на сервере, в результате один и тот же пользователь может работать со мной одновременно с любого ПК. А еще благодаря цифровому послпорту, можно просмотреть сайты с помощью MSN Explorer.

Миринда: Как же, как же. При славе "Explorer" сразу вспоминается твой Полошо —

врог всех открытых проектов.

Масяня: Вообще-то я по голову выше всех вас.

Тетя Ася: Ну-ну.

Масяня: Ваши пользователи имеют номера. Так?

Миринда: Предположим...

Масяня: Золотинот многозначные номера очень неудобно. А мои пользователи зарегистрированы по e-mail. У нас номеров не существует в принципе.

Тетя Ася: Тоже мне, рассмешило. Сделай по-иск ла e-mail в базе ICQ и найдешь нужного пользователя без всякого номера.

Масяня: Так эта еще искать нужно. И так видно, что сомо суть вошо гнилая.

Миринда: Кокая, кокая? Ты в своем уме?

Масяня: Чья бы корово мычело, недорасла!

Тетя Ася: А за гнилую суть можно и сколько-то интерфейсу!

Масяня: До ты посмотри на себя, с твоими размерами надо на рынке продовщицей работать!

Эта реплика явилась последней каплей, нарушившей душевное равновесие Тети Аси. Она кинулась на Масяню, но та успела проворно отскочить в сторону. Во время этого маневра она споткнулась о ногу Миринды, случайно оказавшуюся на пути, и чуть не упала. Ее подхватили члены жюри, выбежавшие на сцену и остановившие драку. Девушек развели по разным углам и успокоили. А члены жюри атпровипись совещаться.

Момент истины

Хотя финал получился несколько смазанным, жюри выглядело бодро и спокойно. Председатель объявил: "Жюри единогласно постановило: ввиду оригинальности каждой участницы сего конкурса, места заменяются званиями. Таким образом, Миринда получает звание "Мисс Стройняшка и Непритязательность". Благодаря своему маленькому размеру, не требовательности к ресурсам и напичию шкурок, звуков и плагинов. Масяня — "Мисс Простота и Удобство". Действительно, публичные исполнения одним щелчком мыши, да и номера ICQ запомнить не надо. Ну а Тетя Ася — "Мисс Функциональность и Практичность". Функций у нее действительно очень много, и все работают. Также мы подготовили некоторые рекомендации по устранению многих недочетов у наших участниц. Тете Асе рекомендуется сесть на диету и поменьше есть системных ресурсов, Масяне нужно научиться вести логи — иногда это очень полезно, Миринде пора выучить русский язык, иначе со своим французским и английским она далеко не уйдет".

Все участницы остались довольны таким распределением званий, никто не был обижен. Со счастливыми лицами они отправились собирать вещи и готовиться в дорогу. Ведь путь предстоял неблизкий... ■

Немного о MSN Messenger

Плюсы:

- 100% совместимость с любой Windows
- 100% стабильность работы
- Отсутствие глюков и зависаний
- Большой спектр функций
- Русскоязычный интерфейс

Минусы:

- Невозможность вести логи бесед
- Несовместимость с ICQ, то есть абсолютной другой принцип работы.

СМОТРИТЕ \ «ЦЕНА СТРАХА» САМЫЙ КАССОВЫЙ ФИЛЬМ

ИГРАЙТЕ \ САМЫЙ ДОЛГОЖДАННЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

ЦЕНА СТРАХА

Gamespot: The Sum of All Fears, без сомнения, один из самых доступных тактических шутеров, которые когда-либо были созданы."

Игра создана по мотивам блокбастера от Paramount с Беном Аффлеком в главной роли и бестселлера от Тома Кланси об очередных похождениях спецгента Джэка Райана.

Вам выпал шанс стать главой анти-террористического отряда, от которого зависит судьба человечества.

Как командир подразделения, вы будете вести своих бойцов в самый жар битвы, или же, наоборот, вам придётся затаиться, чтобы незаметно проникнуть в помещении и разместить там "жучок"; да и спасение заложников также входит в ваши обязанности.

"фантастический тактический боевик с видом от первого лица" ign.com



© 2002 Paramount Pictures Corp. Software © 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's The Sum of All Fears is a trademark of Jack Ryan Enterprises, Ltd. under license to Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2002 "Руссобит Пабблишинг"

Локализовано компанией Revolt Games. Издатель "Руссобит Пабблишинг" Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-27-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90 e-mail: office@russobit-m.ru, адрес в Интернете: www.russobit-m.ru





ЖЕМЧУЖИНА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Virbuk
virbuk@mailru.com

В редакцию часто приходят письма с вопросами по поводу Perl. И если на HTML или Java чаще задают конкретные вопросы, как реализовать ту или иную задумку, то про Perl обычно спрашивают, что это такое. Мы решили провести краткий ликбез, чтобы больше таких «простых» вопросов не возникало.

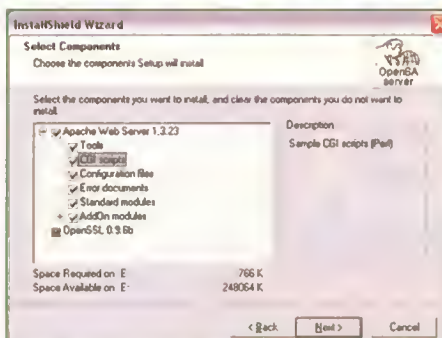
Язык Perl был создан в 1986 г. и первоначально предназначался для обработки текстов. Отсюда и его название — Practical Extraction and Report Language (язык извлечения и составления отчетов), хотя иногда его называют Pathologically Eclectic Rubbish Lister (патологически эклектичный мусорный листер). Не стоит спорить о том, какое из этих названий более правильное, потому что авторство и того, и другого принадлежит Лорри Воллу (Larry Wall), создателю и главному архитектору, распространителю и опекуну языка Perl.

Основное применение Perl

Наибольшее распространение Perl получил при написании cgi-программ. Вы отлаживаете программу на своем домашнем компьютере (где, к примеру, установлена операционная система Windows), а затем просто копируете ее на сервер (где, скорее всего, установлен один из клонов Unix — FreeBSD, Linux, Sun Solaris, HP-UX и т. п.). При смене провайдера проблем с переносом скриптов также не будет. Удобно и практично!



Разберемся с понятиями. Cgi-скрипт — это программа, которая выполняется на веб-сервере по запросу клиента (посетителя веб-сайта). Программа принципиально ничем не отличается от обычных приложений, которые установлены на вашем компьютере — будь то MS Word или Quake. CGI — это не язык программирования, на котором написан скрипт, а Common Gateway Interface — специальный интерфейс, с помощью которого происходит запуск скрипта и взаимодействие с ним.



Для получения более подробной информации по Perl можно обратиться к www.perl.ru — самому информативному и популярному ресурсу среди профессионалов и начинающих программистов.

Есть один довольно неприятный момент: на сервере, где находится ваш сайт, должно быть разрешено выполнение cgi-скриптов. Скрипт, как и любая другая программа, может выполнять системные команды на сервере, что представляет собой потенциальную угрозу безопасности. Так что если вы разместили свой сайт на бесплатном сервере, например Xoom или Chat.ru, то вы не сможете запускать скрипты. Впрочем, некоторые бесплатные серверы допускают использование CGI, например I-Collect. Ну а если вы платите за размещение веб-сайта, то, как правило, использование cgi-скриптов разрешено.

Функциональность

Как работает cgi-скрипт? Можно, конечно, привести какое-нибудь техническое руководство, но пользы от этого будет мало. Поэтому раскожу, как все происходит, своими словами. Итак, посетитель вашей страницы заполняет поля формы, например, для записи в гостевую книгу. После этого он нажимает кнопку Submit, которая и запускает cgi-скрипт. Скрипт выполняет запрограммированные действия — в данном случае считывает данные из формы и пишет их в файл гостевой книги — и посылает в браузер посетителя обычный html-код, например сообщение: «Спасибо, что вы оставили запись в гостевой книге».

Преимущества cgi-скриптов перед JavaScript и Java несколько, и они весьма значительны.

1. Поскольку программа выполняется сервером, не имеет значения, какой у посетителя браузер — Netscape Navigator или Internet Explorer. Нет никаких глюков и сообщений об ошибках.
2. Cgi-скрипты позволяют реализовать гораздо более широкий набор функций.
3. Код cgi-скрипта закрыт для доступа.

Perl как язык программирования

Perl — это интерпретируемый язык программирования. Написанные программы анализируются в момент их исполнения и не требуют предварительной компиляции (сборки). Благодаря этому грамотно написанный Perl-скрипт (из-за того, что Perl является интерпретируемым языком, программы на нем называют скриптами) может работать как в Unix, так и в Windows, как на x86-процессорах, так и на Alpha или Power PC. Этим Perl резко отличается от языка C, где программу перед использованием необходимо откомпилировать, а полученный код зависит от используемой операционной системы и процессора.

Perl перед выполнением программы полностью разбирает ее и компилирует в свой внутренний формат. Это значит, что после начала работы вы никогда не получите сообщения о синтаксической ошибке и что пробельные символы и комментарии не замедляют ход выполнения программы. Такой метод обеспечивает быстрое выполнение операций языка Perl и является дополнительным стимулом к отказу от использования C в качестве служебного языка. Но процедура компиляции все же требует времени, и применение большой Perl-программы, которая быстро выполняет одну маленькую задачу (из множества тех, которые она способна выполнить), а затем заканчивает свою работу, не будет эффективным, ибо время ее выполнения окажется ничтожно малым по сравнению со временем компиляции.

С одной стороны, Perl — это компилятор, потому что перед выполнением первого оператора программы она полностью считывается и разбирается. С другой стороны, он — интерпретатор, потому что никакого объектного кода, занимающего место на диске в ожидании исполнения, в данном случае нет. Другими словами, он сочетает в себе лучшее из компилятора и интерпретатора.



Прошли годы с момента создания Ларри Воллом Perl, и теперь этот язык используется для решения гораздо более широкого круга задач. Это один из самых популярных языков для написания cgi-скриптов (программ для WWW), благодаря чему в последние годы его популярность резко возросла.

В одном из ближайших номеров «Мани» мы поговорим о Perl более подробно. А заодно ответим на вопросы, которые вы зададите... Ждем писем на адрес virbuk@mailru.com. ■

СМОТРИТЕ \ «ЦЕНА СТРАХА» САМЫЙ КАССОВЫЙ ФИЛЬМ

ИГРАЙТЕ \ САМЫЙ ДОЛГОЖДАННЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

ЦЕНА СТРАХА

Gamespot: The Sum of All Fears, без сомнения, один из самых доступных тактических шутеров, которые когда-либо были созданы."

Игра создана по мотивам блокбастера от Paramount с Беном Аффлеком в главной роли и бестселлера от Тома Кланси об очередных похождениях спецаргента Джэка Райана.

Вам выпал шанс стать главой анти-террористического отряда, от которого зависит судьба человечества.

Как командир подразделения, вы будете вести своих бойцов в самый жар битвы, или же, наоборот, вам придётся затаиться, чтобы незаметно проникнуть в помещении и разместить там "жучок"; да и спасение заложников также входит в ваши обязанности.

"фантастический тактический боевик с видом от первого лица" ign.com



© 2002 Paramount Pictures Corp. Software © 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's The Sum of All Fears is a trademark of Jack Ryan Enterprises, Ltd. under license to Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2002 "Руссобит Пабблишинг"

Локализовано компанией Revolt Games. Издатель "Руссобит Пабблишинг" Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-27-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90 e-mail: office@russobit-m.ru, адрес в Интернете: www.russobit-m.ru



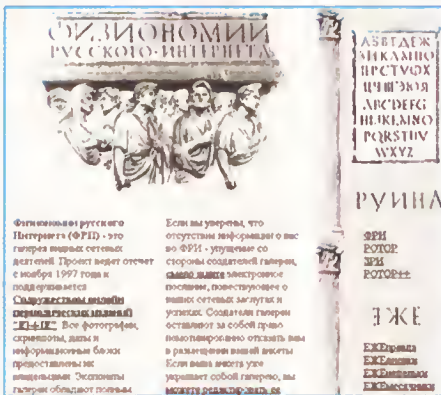
Интересное в сети

www.bootdisk.com



Загрузочная дискета — священный предмет. Один экземпляр должен храниться в личном сейфе в швейцарском банке, второй надлежит носить с собой поближе к пламенному сердцу, как лартбилет, а третий должен всегда быть рядом с компьютером, мало ли что... Если же по каким-то причинам все три или более экземпляра были утрачены, остается один выход — посетит www.bootdisk.com и восстановить потерянное как можно быстрее. К вашим услугам архивы с содержимым загрузочных дисков для всех систем, кокие только существуют в этом жестаконном мире. Плюс немалое количество редких драйверов, системных программ и текстов, посвященных восстановлению поврежденной системы.

www.ezhe.ru/fri



Физиономии Русского Интернета — лостоянно лолалняющаяся галерея портретов видных сетевых деятелей, людей великих и не очень. Реальный шанс увидеть хотя бы *на экране вашего монитора* живых классиков вроде Экслера, Удава, Олега Куваева или Рамуальда Какандокала. Помимо фотографии, на многих великих имеется краткое досье, список ресурсов, ими созданных, и заодно вид их рабочих столов (sic!).

www.looplabs.com

Для тех, кто любит музыку и хотел бы лисотье самостоятельно, но при виде более-менее профессиональной муз-программы теряет дар

речи и желание что-либо делать в этом направлении. Чта ж, начинать лучше не с профессиональных редкторов, а с лростеньких самоиграек вроде этой. Тем более что она не требует установки, работает в окне браузера и очень бы-

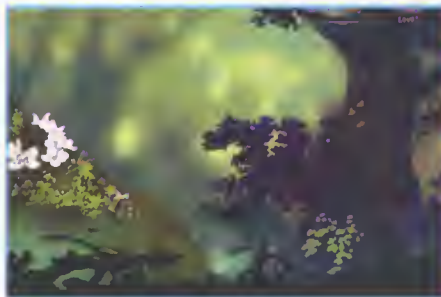


стро загружается, благо сделана на Flash. Разнообразие звуков, которые вы можете использовать в своем творении, впечатляет, да и новые семплы в библиотеки лостоянно добавляются. Шедевр можно записать в файл и заслушивать с им уже в оффлайне.

telnet://towel.blinkenlights.nl

Хотите смотреть кино в реальном времени при коннекте 9600? Нет лроблем! "Звездные Войны: Элизод Очередной" в текстовом виде! Весь фильм создан исключительно при помощи стандартных символов (букв, цифр, знаков преположения, лалочек, черточек, крестиков и наливок). Фанатам Вейдеров и Оби Ванов смотреть обязательно, остальным — крайне желательно узреть хотя бы начало. Вышеуказанный адрес введите в браузере, автоматически залутится telnet-клиент. Наслаждайтесь!

www.titoonic.dk/testarea/spider



Далеко не все геймеры, имеющие выход в Интернет, жалуют Flash-игры. Боловства — гаворят они. Мол, в это только детишки играют, да секретарши в офисе. И никакие аргументы, что-де Flash-технология — это своего рода искусство, что и среди флэшек лолодаются весьма оригинальные находки, таких "отстулников" не лереубеждают. Единственная флэш-игра, которую они признают, — "Убей телепузика". Ну да это розговор особый.

Если среди ваших знакомых есть такие флэшоненавистники, то лоставьте им как-нибудь иг-

ру "В паучка", рослоложенную на вышеозначенной ссылке. Не исключено, что флэшоненавистник за считанные минуты лревротится в ярого флэшфила. Маленькая бестия, лолзающая по экрану за курсором мышки, настолько мила, что оставаться равнодушным как минимум сложно, как максимум — невозможно. Паучишка готов лрыгуть ло вошему лриказанию но любое лролетающее мимо насекомое, поедать его, лрзбавляясь тем самым очками, увеличивающие жизнь. Но не забывайте, что вам в обязанности вменяется оградить пушистый шарик на четырех ножках от злобных светляков, так и лорвоящих лоджарить ношего лодолежного своими фонарями. Как только лаучара отъест до отвала (значек health достигнет столроцентной отметки), вас леребросят на следующий уровень, и так далее и так далее. Видеоряд у игры такой, что не лридерешься, звуковое солпровождение — ток и вовсе идеальное для Flash-технологии. Рекомендуем всем, кроме секретарши, которые, увлекшись игрой, рискуют не услышать телефонного звонка, а то и не заметит босса, осторожно лодошедшего лоинтересаваться, чем это его лодолежная занимается.

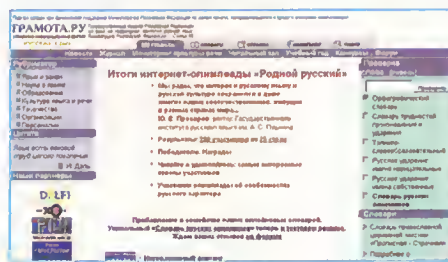
<http://americanfamily.euro.ru>

Тиличный фотоальбом тиличной американской семьи. "Привет... это я. Мамочка сказала, что я лолучил симпатичную внешность и никаких умственных слособностей. Мне нравится быть щенком. При виде девочек у меня текут слюни с лодбородка..." Прелесть? Не то слова... А еще кузен, который лутешествует автасталом и не моется ло три месяца. Братишко Барни, который в 27 лет хочет стать доктором и уже умеет лисать свое имя лечатными буквами. Похотливая жена траюродного брата, литающая нездоровую страсть к олоссуам. Ну и отец семейства, который через 75 лет должен выйти из тюрьмы, "тогда мы лойдем на рыбалку!"

<http://o-s-l-i-k.narod.ru>

Персональными страницами отдельных лредставителей фауны тила собак, кошек, морских свинок, броненосцев, лошадей Пржевальского и сумчатых олоссуамов уже никого не удивить. А вот об олсох в Сети информации как-то ладозрительно мало... Вот тут-то на ломощь и приходит данный сайт. Простенько и са вкусом. Все об олсах и только об олсах. Ослиные сказки, ослиная фотогалерея, ослиный юмор, ослиный гороскол и даже ослиный алкоголизм. Рейтинг олсов (на лервом месте, ясное дело, Ио-Иа, затем ослик из "Кавказской лленицы" и ослик из "Бременских музыкантов" и заодно цифровой олсел из "Шрека").

www.gramota.ru



Глобальнейший проект, посвященный русскому языку во всех проявлениях. Наиболее интересная функция — проверка слова. Вводим любое слово (абсолютно любое, даже нецензурное) и получаем по нему исчерпывающую справку. От значения и правил написания до фразеологических оборотов с его использованием, в том числе и особо изощренных выражений типа "Автогеном тебе по губе". Также на этом сайте вы найдете огромное количество оцифрованных учебников и пособий, множество статей, тестов и другие приятные фишки, типа интерактивного диктанта.

www.imanewbie.com



Огромная коллекция комиксов по мотивам Ultima Online, сделанных на основе скриншотов из игры. Главным героем — "вечный чайник" по имени ImANewbie. Призовой неудачник, постоянно попадающий в идиотские ситуации. Как правило, дело заканчивается гибелью главного героя и легендарной фразой "U suck", произносимой доброжелателями. Помимо самих комиксов, на сайте имеется множество других УО-шных приколов, а также раздел с комиксами по мотивам Diablo II.

http://knopka.usu.ru

Метофизическая конструкция, предназначенная для осознания индивидом тщетности человеческих усилий, иллюзорности собственного существования и эфемерности всего сущего. Благодаря конструктивным особенностям, при нажатии на Кнопку равным счетом ничего не происходит, что дает нажимающему обильную пищу для размышлений на вышеперечисленные темы. Кроме того, Кнопка дает прекрасную возможность обрести заслугу, производя действие, не имеющее последствий и, соответственно, не порождающее новых причин.

www.cat-scan.com

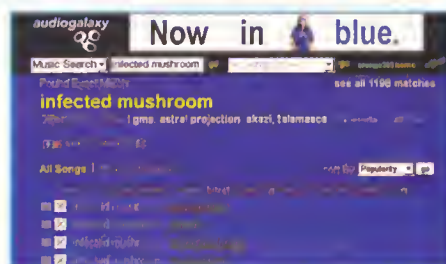
Слабонервным беременным детям до 16 годов и фанатичным представителям общества защиты кошек от планшетных сканеров смотреть не рекомендуется. Только здесь несчастных животных запикивают в планшетный сканер, прижимают крышкой и сканируют, сканируют! Результат впечатляет, не всегда можно догадаться, что перед вами именно расплюснутая кошка.

www.chastushki.ru

Частушки. Деревенские, городские, заводские, тюремные, детские, матерные, медицинские, политические и компьютерные.

"Я надену плоть белую, кофту сине-рябую.
Кто к компьютеру подсядет — морду раскорябаю!"

www.audiogalaxy.com



Уникальная система поиска музыки, достойная замена почившему "Напстеру". Во-первых, теоретически это легально — имеется некоторое количество запрещенных к скачиванию композиций, как правило, в этот разряд попадает самая паршивая попса. Во-вторых, надежнее — на моей памяти связь обрывалась всего пару раз. В-третьих — выбор музыки намного больше, чем в том же "Напстере" или новомодном KaZaA. По крайней мере, все, что нужно было мне, я там нашел, а это о многом говорит, если принять во внимание мои извращенные музыкальные вкусы. К тому же вся система работает через браузер.

www.dfig.de/whatswrong

Флэшка для наблюдательных. Внимательно разглядываем картинку и пытаемся все-таки понять, что же в ней неправильного. Пока этого никому не удалось, может, у вас получится? Учеными замечено, что при длительном и внимательном изучении этой картинке у подопытных начинались неприятные ощущения в области прямой кишки, учащенное сердцебиение, повышалось потливость и слюноотделение, а также появлялось необъяснимое ощущение страха, часть пациентов отделалась легким инфарктом.

http://vedi.d-s.ru

Находка для дизайнера! Официальный сайт проекта "Веди". Интересен сайт тем, что содержит неимоверное количество оригинальных кириллических шрифтов, которые можно совершенно бесплатно скачать — оно того стоит, шрифты действительно отличные. Помимо шрифтов, на этом сайте вы найдете подборку



программ для создания и редактирования шрифтов, некоторое количество полезных статей полиграфической тематики и заодно коллекцию орнаментов, узоров, рамок, виньеток и тому подобных художественных излишеств.

www.cncgames.com

Один из лучших в мире сайтов, посвященный вселенной Command&Conquer. Прежде всего интересен своей "девелоперской" направленностью — созданию дополнительных миссий и модификаций здесь уделено больше половины объема сайта. Приплюсуйте к этому огромное количество доступных для скачивания



модов, карт, кампаний и всевозможных утилит и получите незаменимый ресурс для любого фаната С&С.

www.nomzhir.spb.ru



"Далеко за морем, в автобусном парке, трудился Юрасик подносчиком шин. Своими руками, без помощи сварки, убогой судьбы обжигая кувшин." Официальный сайт "Неформального Объединения Молодежи" — группы художников и музыкантов, еще на заре перестройки показавших миру, что такое непопсовая музыка и здоровый стейб под действительностью. Современному зрителю этот проект может быть известен по замечательной песне "Пасека" (которую канал MTV совершенно незаслуженно поместил в "Щит Парад"). На сайте размещено множество текстов, музыка в формате Real Audio, весьма занятная фотогалерея, подробная информация о группе и куча ссылок на дружественные ресурсы, которые, поверьте мне, не хуже. ■



АНТИВИРУСЫ:

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

В наше время, когда бурно развиваются телекоммуникации (в частности Интернет), вирусы являются как грибы после дождя и очень легко распространяются. Чего только стоят нашумевшие вирусные эпидемии LoveLetter, Klez. Числа вирусов на сегодняшний день очень велики. Они могут заразить любой компьютер, уничтожив при этом ценную информацию. Именно поэтому пользователь должен иметь представление о том, как работает антивирусная программа, как она «ищет», «печит» зараженные вирусом данные, какие методы антивирусной защиты существуют и насколько они эффективны. На сегодняшний день по алгоритмам работы можно выделить 5 основных групп антивирусных программ.

Термины классификации

Антивирусные сканеры

Планеры борьбы с компьютерными вирусами. Появились они практически одновременно с первыми вирусами. В основе работы таких программ стоит принцип — поиск в файлах, оперативной памяти, загрузочных секторах знакомых участков вирусного кода (так называемых **сигнатур**). Под сигнатурой понимают такую запись в вирусе, которая позволяет однозначно идентифицировать сам вирус, его присутствие в файле, памяти. Чаще всего сигнатурой является именно участок вирусного кода, а иногда и его контрольная сумма (или дайджест).

Антивирусный сканер просматривает сначала оперативную память компьютера, ища вирус там. Существуют так называемые **stealth-вирусы**, которые перехватывают системные функции и в результате могут контролировать поток данных от периферийного устройства к пользователю. А значит, они, перехватив управление, могут заразить любой открываемый файл в системе. Вирус первым узнает об обращении к периферийному устройству.

Представьте, что у вас в памяти присутствует **stealth-вирус**, а вы начали антивирусное сканирование без проверки оперативной памяти. Тогда зараженными могут оказаться все файлы. Именно поэтому сначала нужно провести поиск вирусов в оперативной памяти и при обнаружении **stealth-вируса** удалить его из памяти и потом искать тело в файле. Хотите вас успокоить: в наши дни **stealth-вирусы** надежно обнаруживаются в памяти и не представляют серьезной угрозы (если, конечно, регулярно проводить антивирусные проверки).

Человеческая мысль не стоит на месте. Вирусы также развиваются. Головной болью разработчиков антивирусного ПО стали «копии» известных вирусов. Дело в том, что существует огромное количество вирусных программ, алгоритм работы которых повторяет

алгоритм работы других вредоносных программ. Паскальку код изменился, изменилась и сигнатура.

Каждую неделю появляется огромное количество вирусов. И разработчики просто не успевают внести в базу все сигнатуры. К тому же есть еще и мапараспостраненные вирусы, которые не попадают в базу. Мапа тага, существуют еще и полиморфные вирусные программы. Такой вирус изменяется от заражения к заражению. Просто, если в теле вирусной программы раскидать случайным образом ничего не делающие команды (для тех, кто знаком с программированием — **NOP; MOV AX,AX;**), то алгоритм работы не изменится, а вот тело и сигнатура претерпят значительные изменения.

Еще одной проблемой для борцов с вирусами стали программы, создаваемые вирус-генераторами (имея под рукой такой генератор, можно создать очередную «пакость» буквально за 5 минут). Во всех вышеперечисленных случаях помогает оригинальный алгоритм обнаружения неизвестных вирусов — **эвристический анализатор**. С его помощью антивирус способен находить аналогии известных вирусов, сообщая об этом пользователю. Принцип работы эвристического анализатора примерно такой. Любые данные он представляет в виде машинных кодов: в компьютере одна и та же информация может быть представлена в виде данных и в виде программы. Анализатор просматривает код, и если программа выполняет некоторые подозрительные (странные) действия, то ей добавляется условный балл. При превышении какого-то количества баллов эвристика делает вывод, что программа содержит вирус. Конечно, вероятность как ложного срабатывания, так и пропуска велика. Однако если правильно использовать данные эвристики, то можно прийти к правильному выводу. Если антивирус указывает, что заражен единственный файл, то это, скорее всего, имело место ложное срабатывание. Если же такое повторяется не один раз, то можно говорить о вирусном заражении вашей системы с большой долей уверенности.

Антивирусные мониторы

Антивирусные мониторы по своей сути — это лишь некая разновидность сканеров. Но! Антивирусный монитор постоянно присутствует в оперативной памяти компьютера и в фоновом режиме проверяет все открываемые и загружаемые файлы. Почти каждый современный антивирус имеет в своем составе такой монитор.

Ревизоры изменений

Ревизоры — это антивирусные программы, которые следят за изменениями файлов. Ревизоры сохраняют в своих базах данных контрольные суммы файлов. И потом просто сравнивают сохраненные значения с текущи-

ми (ведь вирусы изменяют файлы). Результаты работы сообщаются пользователю, паскальку пользователь также может изменять файлы.

У ревизоров есть свои недостатки. Во-первых, крайне важно, чтобы ревизор первые несколько раз запускался на «чистой» машине. Во-вторых, ревизоры не способны поймать вирус в момент его появления в системе, а находят его уже после распространения. В-третьих, они не могут найти вирус в новых файлах (полученных по e-mail, скачанных с BBS, Internet и прочее), паскальку в базах данных информация о таком файле отсутствует. Именно этим недостатком пользуются некоторые вирусы, заражая только новые файлы.

Иммунизаторы

Обычно иммунизаторы записываются в файл (совсем как вирус) и при запуске файла проверяют его на изменения. Современные вредоносные программы научились прятаться от такого типа иммунизаторов.

Второй тип иммунизаторов защищает систему от поражения каким-то определенным вирусом. Для этого файлы модифицируются таким образом, чтобы вирус принимал их за уже зараженные. Конечно, нельзя иммунизировать файлы от всех известных вирусов. Из-за этого недостатка данный тип антивирусов не получил широкого распространения и практически не используется.

Поведенческие блокираторы

Такой антивирус постоянно находится в оперативной памяти и перехватывает все происходящее в системе события. В случае обнаружения «подозрительных» действий в системе (то есть тех, которые может производить вирусная программа), блокирует их или спрашивает у пользователя разрешение на их выполнение. Блокиратор не ищет вирус, а просто предотвращает его действия.

В принципе, блокиратор может остановить распространение любого вируса. Но вирусологические действия могут производить операционная система и различные программы. Поведенческий блокиратор не в состоянии самостоятельно определить, кто именно выполняет подозрительные действия — вирус, ОС, программа — и вынужден спрашивать у пользователя подтверждение. Именно в этом главный недостаток поведенческого блокиратора — чрезмерная навязчивость.

Сила совмещения

Мы с вами рассмотрели все типы антивирусов, существующих на сегодняшний день. У каждого типа есть свои достоинства и недостатки. В современных антивирусных пакетах сочетаются практически все пять вышеперечисленных типов, так как только их совместное использование позволяет выйти из войны с вирусами победителем.

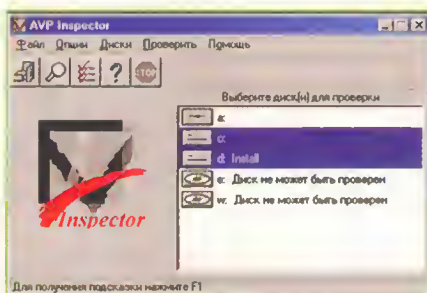


ОБЗОР НАИБОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫХ АНТИВИРУСОВ

ВИРУСЫ уже давно объявили войну человечеству, а в XX веке даже вышли за биологические границы и вторглись в область компьютерных технологий. Но люди не заставили себя ждать: современный рынок антивирусов просто ламится от избытка предложений, разобраться в которых поможет данный обзор.

Антивирус Касперского

Разработчик: "Лаборатория Касперского"
Веб-сайт: www.kaspersky.ru
Лицензия: Shareware
Язык: Любой
Платформа: Любая



Программа является мамонтом антивирусного рынка, те же размеры и та же мощь. В комплект данного антивируса входят сканер, монитор, ревизор дисков (AVP Inspector) и интегрированный модуль защиты от макровирусов.

Антивирус Касперского обладает хорошим эвристическим анализатором. А среди вирусологов уже в пословицу вошло выражение: "Мой вирус не обнаруживается даже Касперским!" Действительно, этот антивирус является одним из самых лучших в мире.

Возможность интеграции данного продукта с персональными брандмауэрами и бдительность в борьбе с вирусами делает его хорошим решением проблем с безопасностью для любого персонального компьютера. На есть ряд препятствий для использования антивируса на домашнем компьютере: большая требовательность к ресурсам и высокая цена (100-800\$ в зависимости от вида дистрибутива).

Рейтинг "Манин": 5/5

DrWeb

Разработчик: "Лаборатория Данилова" и "ДиалогНаука"
Веб-сайт: www.drweb.ru
Лицензия: Shareware
Язык: Любой
Платформа: Любая

DrWeb является давним конкурентом Антивируса Касперского. В состав утилиты входят сканер и монитор. Возможность добавить ревизор дисков (Adinf) есть только у зарегистрированных пользователей. Скачать ревизор можно с сайта разработчиков, которые предоставляют очень интересную услугу: возможность проверки файлов с вашего HDD в режиме on-line. При этом указанный вами файл копируется на сервер и проверяется сканером — результаты выдаются сразу же. А вот лечить файлы нельзя. Тест осуществляется очень качественно: последняя версия Интернет-червя Klez была тут же идентифицирована.

DrWeb является лучшим выбором для российского пользователя. Этому способствует русскоязычный интерфейс, поддержка любых платформ и очень маленькая цена данного продукта (120 рублей). Мощный эвристический анализатор поможет нейтрализовать даже самые новые вирусы.

Рейтинг "Манин": 5/5

McAfee VirusScan

Разработчик: McAfee Associates
Веб-сайт: www.mcafee.ru
Лицензия: Shareware
Язык: Английский/русский
Платформа: Unix, Windows (любой)
Неплохой антивирус, быстро набирающий

популярность. Содержит монитор и сканер. Существует плагин к MS Outlook, позволяющий сканировать прикрепленные файлы. Хотя этот продукт и является самостоятельным, он также входит в состав пакета защитного комплекса от McAfee Associates наряду с брандмауэром и еще несколькими программами. С точки зрения разработчика, это должно повысить общую степень защищенности. Однако практика показывает, что лучше использовать продукцию разных производителей (например, Антивирус



Касперского+Check Point Firewall для локальных сетей и DrWeb+Outpost Firewall для домашних ПК). Дело в том, что, найдя ошибку хотя бы в одной составляющей McAfee-комплекса, злоумышленнику почти наверняка удастся обойти весь защитный механизм.

McAfee имеет одну из самых больших баз в мире (более 60000), но, к сожалению, не содержит эвристического анализатора, что существенно снижает общее представление о нем. В связи с этим мы не рекомендуем McAfee VirusScan ни для домашнего пользования, ни для защиты сетей. Программа сильно уступает Антивирусу Касперского и DrWeb.

Рейтинг "Манин": 3/5

Panda Antivirus Titanium

Разработчик: Panda Software
Веб-сайт: www.pandasoftware.com
Лицензия: Shareware
Язык: Английский
Платформа: Unix, Windows (любой)
Как и McAfee, данная программа является частью защитного комплекса. На сам антиви-



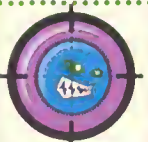
рус — самостоятельный продукт. Panda малоизвестна среди российских пользователей, хотя в последнее время все чаще и чаще можно услышать хорошие отзывы о ней. Что может предложить эта темная лошадка?

Помимо приятного интерфейса (им могут похвастаться любые раскрученные продукты), "Панда" обладает очень быстрым сканером, требует мало системных ресурсов и, по словам разработчиков, "способна устранять повреждения, нанесенные вирусом". На деле это значит, что в тех случаях, когда другие антивирусы предлагают удалить неизлечимый файл, наш австралийский мишка их излечивает. Проверить данный факт достаточно сложно, хотя бы потому, что Антивирус Касперского или DrWeb предлагают удалить инфицированные файлы только в крайних случаях.

Panda позволяет бороться со всеми известными типами вирусов, включая ActiveX и Java-апплеты. Также антивирус содержит эвристический анализатор, позволяющий находить новые вирусы.

Пожалуй, единственным слабым местом данного продукта является его англоязычный интерфейс — российскому пользователю не очень удобно разбираться в "иностранных опциях", а получать техническую поддержку тем более.

Рейтинг "Манин": 4/5



AVP vs DrWeb

ЧТО не говори, а без драки не обошлось. Антивирус Касперского и DrWeb — лютые конкуренты. Борьба началась еще в те времена, когда MS-DOS под стол пешком ходила. Сегодня оба антивируса известны по всей Сети своими эвристиче-

скими анализаторами, качеством работы сканеров и мониторов. При этом оба достаточно раскручены, пользуются успехом как у нас, так и за рубежом (каждый поддерживает огромное число языков).

Оба антивирусных пакета разработаны на-

шими соотечественниками. В отличие от брандмауэров (firewalls), производство антивирусов в нашей стране поставлено на широкую ногу. Не потому ли, что и вирусы мы пишем лучше других? Любому пользователю рано или поздно приходится выбирать между двумя этими антивирусами. Что предпочесть и как сравнивать?

На ринге

"Касперский" более популярен, чем конкурент. Его даже можно назвать любимчиком корпоративных клиентов. Отчасти это дости-

гаются за счет авторитета самого Евгения Касперского. Но все равно непонятно, почему многие обходят DrWeb стороной. Объяснение видится одно: пользователи не осведомлены обо всех его плюсах (под плюсами мы будем понимать черты, отличающие данный антивирус от конкурентов). Так что рассмотрение мы начнем именно с них. DrWeb обладает следующими качествами: компактностью, ненавязчивостью и многоплатформенностью.

Этот антивирус имеет очень маленькие размеры — его дистрибутив для Windows весит 3,22 Мб. При столь маленьких габаритах он является полнофункциональным продуктом, ничуть не уступающим по своим "боевым" качествам Антивирусу Касперского. Компактность выражается и в требованиях к системным ресурсам: компьютер теряет лишь малую часть своей производительности при работающем DrWeb-мониторе, в то время как пользователи Windows 2000 часто жалуются на тормоза в системе при активном AVP-мониторе.

Ненавязчивость — критерий субъективный, но в полной мере выдержанный DrWeb'ом. Если DrWeb-монитор находит вирус, то выдает сообщение об этом. При этом у пользователя появляется несколько вариантов дальнейших действий: игнорировать, лечить, блокировать, прерывать. То есть вы можете сразу принять необходимое решение (в таких случаях монитор Антивируса Касперского предлагал запустить сканер, вылечиться и только потом появлялась возможность закрыть окно с сообщением о вирусе). В DrWeb достаточно просто нажать кнопку "Блокировать" и работать дальше. В аргументах, что в действиях AVP нет ничего плохого, что они заставляют отреагировать на появление вируса даже неадекватного пользователя, есть доля истины. Но беда Антивируса Касперского в том, что открытое окно AVP-монитора, сообщающее об ошибке, лежит поверх всех остальных, мешает работать и при этом ест память.

И все было бы не так плохо, если бы не сбои в работе AVP-сканера: при обнаружении инфицированных активных web-компонентов и Java-апплетов и их удалении с помощью сканера (такие объекты не поддаются лечению), монитор по-прежнему указывает на их существование (хотя они уже стерты). В таком случае дальнейшая работа становится просто невозможной. Ведь окно монитора невозможно закрыть, если зараза не излечена — а именно так Антивирус Касперского и думает.

Многоплатформенность

"Многоплатформенность" — параметр вполне определенный. Кавычки же появились оттого, что у рассматриваемых антивирусов этот параметр разного качества. DrWeb поддерживает все платформы, так же как и Антивирус Касперского, но при этом его дистрибутивы под различные ОС стоят одинаково, а цены комплектов "Касперского" различаются в 5-6 раз!

AVP для Windows XP стоит 100\$, а для FreeBSD — 600\$. Причина в том, что дистрибутив "Касперского" для FreeBSD считается уже не Home Antivirus (каковым является Антивирус Касперского для Windows XP), а Server Antivirus. FreeBSD считается одной из самых лучших высокопроизводительных серверных ОС в мире, среди ее пользователей такие серверы-гиганты, как Yahoo, Hotmail и Microsoft. Естественно, что корпоративный клиент должен платить больше тех, кто ходит по земле. Но ведь ничто не мешает вам использовать FreeBSD как обычную домашнюю ОС. В этой ситуации AVP вам будет просто не по карману. В таком случае DrWeb окажется самым выгодным решением.

Да что вы говорите?!

Теперь рассмотрим несколько заблуждений, возникающих у пользователей ввиду их недостаточной информированности. Наиболее часто можно услышать: "Антивирус Касперского лучше лотому, что в его состав входят не только сканер и монитор, но еще и защита от макровирусов в документах MS Office и ревизор диска — AVP Inspector!" Однако DrWeb тоже не лишен сих чудес света: у него существует собственный ревизор диска — Adinf.

Ревизор можно скачать с сайта производителя (как и сам антивирус). Просто Adinf не входит в состав основного комплекта DrWeb и доступен только зарегистрированным пользователям. Хотя вы и потеряете пять минут времени, зато сэкономите на общей стоимости дистрибутива несколько сотен долларов (подробнее о ценах читайте далее).

Что касается барьеры с макровирусами, то по сути это дублирование функций AVP-монитора. Adinf отслеживает все вирусы (в том числе и макро) на стадии загрузки/открытия файла. Так зачем нужен дополнительный модуль, если результат тот же? И не забывайте, даже если у вас стоит Intel Pentium 4, 3,2 ГГц, 1024 MB RAM, то и в этом случае трата системных ресурсов будет заметна.

Второй распространенный довод в пользу AVP звучит так: "AVP лучше за счет высокой степени интеграции". Ну что ж, в этом есть доля правды: существует версия AVP для интеграции с высокотехнологичными корпоративными брандмауэрами (например, Check Point Firewall). Но что с этого простым пользователям, которым не нужно контролировать локальные многосегментные сети? Ничего! А DrWeb предоставляет вполне реальную услугу: возможность интеграции с почтовым клиентом The BAT!. Соответствующий дистрибутив можно скачать с сайта разработчиков. Проводя, совсем недавно и у AVP появилась возможность совмещенной работы с "Мышкой", так что данный плюс DrWeb'a теперь смело можно рассматривать и как плюс антивируса от Касперского. Но настроить программу для работы с почтовым клиентом проще все же у DrWeb.

Из всего вышесказанного можно сделать один очень важный вывод. AVP специализируется на защите крупных корпоративных сетей, и тут ему нет равных, а DrWeb нацелен на "простых смертных". Это вовсе не означает, что использовать AVP на домашнем компьютере не рационально, а всего лишь подчеркивает рыночную тенденцию, складывающуюся еще и на ценах. Цена годовой регистрации для домашнего использования DrWeb — 200 рублей, а AVP — 100\$. Чувствуете разницу?

Ни сучка, ни задоринки

Перейдем к самой ликантной теме: качеству работы сканеров и мониторов. Тестирование проводилось не специально, а в реально возникших жизненных обстоятельствах. Имелся компьютер с установленным на нем "Касперским" (монитор+сканер+ревизор диска+защита от макровирусов). Антивирусная база была двухнедельной давности. И вышло все это на пору эпидемии вируса Worm.Klez. Этот Интернет-червь пользуется дырой в Outlook и проникает на компьютер. Так и случилось. Вначале были повреждены все модули AVP. С этого момента невозможно было залустить ни сканер, ни монитор, ни ревизор.

Это, между прочим, обратная сторона популярности "Касперского" — вирус заранее был готов ко встрече с конкретным антивирусом. В результате компьютер полностью инфици-

ровался и стал беззащитным (из-за деятельности вируса он постоянно тормозил и обращался к HDD).

С сайта Антивируса Касперского был переписан небольшой сканер, отлавливающий только Warm.Klez. Казалось, спасение близко. Но сканер от Евгения Касперского обнаружил инфицированные файлы, которые вылезли, а при попытке удалить неизлечимые файлы просто вылетел с ошибкой! Оказалось, эти файлы были под защитой Windows 98, которая и прикрывала "агрессивную" программу-сканер. То же повторилось и в Safe Mode.

Излечивающий пакет для моей ОС (а он был универсален — для любой версии Windows) был недоработан, так как излечить компьютер не смог. Попытка установить "Касперского" заново ничего не дала — вирус бдительно следил за всеми появляющимися программами. Новый антивирус погиб так же быстро, как и его собрат.

Ситуацию спас DrWeb. Быстренько выкачал его из Сети (благо размер позволяет) и зарегистрировавшись, получил вполне работоспособные сканер и монитор. Тут тоже не обошлось без неожиданностей: при сканировании памяти вирус не был найден (это-то еще не страшно), не идентифицировал его сканер и при проверке процессов! А ведь несколько процессов было явно паразитическими (это легко увидеть: достаточно закрыть некоторые из них через Ctrl+Alt+Del, как компьютер будет меньше тормозить и реже обращаться к HDD). Однако сканирование винчестера дало результаты: вирус был обнаружен и уничтожен.

Как видите, оба антивируса не могут похвастаться непогрешимостью в ловле новых вирусов.

+++

В заключение хотелось бы сделать несколько обобщающих выводов. Антивирус Касперского идеально подходит для корпоративного использования, а вот для домашних компьютеров, по моему личному мнению, лучше подойдет DrWeb. Все-таки "Касперский" слишком громоздкий для домашних ПК (это выражается в требованиях к системным ресурсам). Не последним аргументом является и цена дистрибутива DrWeb. Скачайте и зарегистрировав свежую версию, вы сможете быстро подавить "вирусное восстание" на своем компьютере.

Не следует также забывать о пользователях альтернативных ОС — тут DrWeb поможет сэкономить несколько сотен долларов. Что касается "боевых" качеств, то они примерно равны — оба антивируса не идеальны, но могут обеспечить вполне надежную защиту "на каждый день". Невысокая популярность DrWeb тоже имеет свои плюсы: вы с меньшей вероятностью получите вирус, специально подготовленный для уничтожения вашего антивируса. А пользователи "Касперского" вынуждены общаться с такими сюрпризами постоянно — не скачал свежее обновление, получи новейший вирус-охотник за Антивирусом Касперского...

А в целом — оба антивируса замечательно справляются с возложенными на них задачами и способны обеспечить должный уровень безопасности в подавляющем большинстве жизненных ситуаций.

"Обзор наиболее популярных антивирусов", "AVP vs DrWeb"
Талот (TalaT@yes.ru)

"Антивирусы: Взгляд изнутри"
Константин Михайлов aka mr. Kirov
(mrkirov@mail.ru)

СМОТРИТЕ \ «ЦЕНА СТРАХА» САМЫЙ КАССОВЫЙ ФИЛЬМ ИГРАЙТЕ \ САМЫЙ ДОЛГОЖДАННЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

ЦЕНА СТРАХА

Gamespot: The Sum of All Fears, без сомнения, один из самых доступных тактических шутеров, которые когда-либо были созданы."

Игра создана по мотивам блокбастера от Paramount с Беном Аффлеком в главной роли и бестселлера от Тома Кланси об очередных похождениях спецгента Джэка Райана.

Вам выпал шанс стать главой анти-террористического отряда, от которого зависит судьба человечества.

Как командир подразделения, вы будете вести своих бойцов в самый жар битвы, или же, наоборот, вам придётся затаиться, чтобы незаметно проникнуть в помещении и разместить там "жучок"; да и спасение заложников также входит в ваши обязанности.

"фантастический тактический боевик с видом от первого лица" ign.com



© 2002 Paramount Pictures Corp. Software © 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's The Sum of All Fears is a trademark of Jack Ryan Enterprises, Ltd. under license to Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2002 "Руссобит Пабблишинг"

Локализовано компанией Revolt Games. Издатель "Руссобит Пабблишинг" Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-27-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90 e-mail: office@russobit-m.ru, адрес в Интернете: www.russobit-m.ru





Привет всем, кто заглянул к нам на огонек. Сегодня ппая в толке, где спорят защиты самых стойких к взлому игр, особенно жаркое. Ведь в огонь были брошены не какие-то тухлявые дровешки, а лучшие сорта игровой древесины. Детально рассмотрены особенности украденной и распротранившейся ло Сети беты Unreal Tournament 2003. Играть в нее мы вам не рекомендуем — сыровато лолешко, — но вот лосмотреть, чего ждять от лолной версии игры... Особенно если машина лозволяет.

WarCraft 3 после горячительных процедур признался, как, оказавшись в его мире, стать непобедимым и собрать самую мощную армию — всего-то несколько букв кода. Более того, третий "Варкрофт" раскололся, что не только орки лосеписили в лесах его карт. Злобный гидралик из "Старкрафта" прокрался лод сень лятидесятиметровых елей. Ищите пришельца с другой планеты в Easter Eggs.

В следующем "КОДексе" ждите откровений уже о лолной версии UT 2003 — если, конечно, она выйдет, как обещапи издатели, в начале сентября — и о секретах, закопанных разработчиками в недра Sin.

Стандартные коды

Филасофия игры: для чега разработчики встраивают в свои игры кады? Казалась бы, время на прахождение сакротится в несколько раз, лод галаваломками не нада будет думоть, о спасении жизни виртуального персонажа не придется зоботиться. Интерес к игре упадет?! Но! Вы вернулись дамой после тяжелойа рабачега дня. Вам не хачется играть в слажную стратегию или галаваламную одвенчуру. Вы вводите код — вуоля! Стратегия превращается в раш-тактику, а одвенчура — в динамичную аркаду. Кады не только аблегчают геймплей, ани спасбны изменить жанр игры.

Legacy of Kain: Blood Omen 2

Долго думал, куда стоило вставлять нижеприведенную информацию. Вроде бы и ресурсы, а вроде бы и коды. Последним пунктом при решении в пользу данного раздела было то, что код все-таки на неуязвимость.

В основном каталоге игры, в директории Data, лежит очень интересный файл game.erg. Его стоит открыть "Блокнотом". В нем нужно найти следующую строку:

BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable~1

Она отвечает за скрытую официальную возможность получения бесконечного количества жизни в игре. Все, что нужно сделать для этого, — просто убрать "-" перед строчкой. Текст должен выглядеть так:

BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable~1

Теперь можете хоть на стадо вампиров с кулаками идти.

Operation Flashpoint: Resistance

Очередной аддон одной из крутейших игр нашего времени. Свобода — вот что привлекало в ней геймеров вне зависимости от их предпочтений и интересов. Но лотчи полное отсутствие кодов являлось небольшой проблемой при прохождении. Тем не менее некоторые коды все же имеются. Прямо во время игры нажмите од-

новременно Lshift и серый "-". После этого можно вводить:

Savegame — сохранение. В лервой части сохраняется можно только раз.

Endmission — закончить миссию.

Unreal Tournament 2003 Beta

Настоятельно рекомендуем вам не играть в бету. В ней нет и лоловины от того, что будет в оригинальной игре. К тому же код движка не оптимизирован, и игра тормозит на любой конфигурации компьютера. Но если вы таки решили лровести осмотр еще не вышедшей игры, то...



▲ Разработчики надеются, что вы по достоинству оцените улучшенную графику и текстуры. Поддержка GeForce4 Ti4600 в комплекте!

Коды вводятся в консоли, как и в большинстве игр данного жанра. Нажимайте Tab и вводите:

God — комментарии излишни.

Loaded — дает все лушки и патроны.

Allammo — добавляет до 999 патронов к каждому виду оружия.

Fly — режим полета.

Walk — возвращает вас обратно на грешную землю.

WarCraft 3

Эту игру ждали, как никакую другую. На нее было возложено столько надежд. И это можно считать главной ее проблемой. Слишком большие ожидания. Ожидание лолной трехмернос-

ти, свободы, и вообще продолжение самой знаменитой стратегии всех времен и народов. В день ее выхода скорость соединения с Интернетом улало в некоторых странах до 27%. Трафик! А имеем мы в конце концов лростенькую, хотя и очень качественно сделанную стратегию, которую можно назвать трехмерной с большой натяжкой. Но если вы настоящий фэн...



lseedeadpeople — открыть карту и убрать "туман войны".

Whosyourdaddy — режим бессмертия.

Thereisno spoon — бесконечная мана у всех героев.

Allyourbasearebelongtous — быстрая лобода.

Somebodysetupusthebomb — мгновенное лоржение.

Шестнадцатиричные коды

Для применения шестнадцатиричных кодов необходима праграмма Magic Trainer Creator. Вы найдете ее на нашем комплекте в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, в "Инфоблоке", находится детальная инструкция по Magic Trainer Creator, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также россказано а там, как создаются трейнеры (часто являющиеся исполняемыми программками на базе шестнадцатиричных кодов).

Grand Theft Auto 3

Да, нечасто радуют нас разработчики такими ВЕЛИКИМИ играми. И все же, что бы ни



▲ Пусть бегут неуклюже пешеходы по лужам... Ну а мы их подавим чуть-чуть!

говорили по поводу полной навизны проекта, перед нами оказывается старый добрый GTA, только в трехмерном обличии. Стандартные коды к этой игре можно было увидеть в предыдущем номере "Мании". Сейчас очередь за шестнадцатиричными кодами и игровыми ресурсами.

0094139C, 009413A0 — деньги.

03A98594 — патроны обоймы для M16.

03A9857C — патроны обоймы для "Калашникова".

03A98534 — патроны обоймы стандартного пистолетика.

03A9854C — патроны обоймы УЗИ.

03A98564, 03A98568 — патроны для дробовика.

03A985C8 — патроны для базуки.

03A985B0 — патроны для снайперской винтовки.

03A985F8 — коктейли Молотова.

03A98610 — гранаты.

05253608 — количество звездочек в розыске.

В отношении оружия с магазинам стоит упомянуть, что при стрельбе уменьшается количество патронов как в обойме, так и полное носимое "с собой". Поэтому адреса для оружия типа "капаша" или M16 годятся для бесперебойной стрельбы по врагам. Особенно эффективна при массовых стычках с полицией или представителями местных гурллировок.

Halloween

Насколько хорошей была предыдущая игра обзора, настолько же халтурной является эта. Это — типичный пример того, как не следует делать игры. Hol Есть геймеры, которым и такое нравится. Специально для гурманов:

0044F0E1, 0044F0E3, 0044F0E4 — жизнь, она же здоровье.

0044F0D5, 0044F0D7, 0044F0D8 — стрелы для арбалета.

0044F0DD, 0044F0DF, 0044F0E0 — гранаты.

0044F0D9, 0044F0D8, 0044F0DC — патроны для дробовика.

MotoGP



Вы могли заметить, что в режиме **Trailng**, где можно выбирать себе мотоцикл, дается только 10 очков для распределения. Обидно, ведь пунктов всего четыре, и на каждый можно (да и нужно) выделить десять очков. Но это не омрачит ваш гоночный азарт, так как есть следующие адреса: 0012D2E8, 01FE8E0B, 01FE8E0B, 01FE8E0C. Используйте, и пусть ни один бордюр вас не остановит! Вот только одно "но": нельзя, чтобы после распределения у вас оставались еще очки. То есть все они должны быть использованы.

Игровые ресурсы

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, текстовый ряд. Текстуры, музыка, история. Часто разработчики разрешают геймером с легкостью находить нужные компоненты игры. Это продлевает жизнь игре: фанаты делают модификации, и вот уже кокая-нибудь простенькая стротейко обретает второе дыхание. Но некоторые игровые ресурсы — жадные, ольные — пекутся о своей собственности, пускай и интеллектуальной. Они прячут музыку, текстуры, звуки в недра архивов. Скрывают их от взоров простых геймеров. Но от всевидящего око "Игромании" не ускользнуть!

Grand Theft Auto 3



При всей своей интересности игрушка бедна на свободные ресурсы. Почти все они лежат в специальных архивах, вскрыть которые, не повредив что-либо (руки или директории), почти не представляется возможным. Для разбора архивов нужны специальные утилиты. Какие, смотрите в рубрике "Вскрытие". А вот что можно нарыть без помощи каких-либо программ.

<Каталог игры>\Icons — пара-тройка оригинальных иконок от разработчиков.

<Каталог игры>\Movies — три ролика, среди которых поготиры корпораций и вступительный ролик.

<Каталог игры>\Mp3 — в эту папку можно скидывать любые файлы в формате mp3. Они впоследствии будут добавлены в качестве одельного радио, доступного в машине.

<Каталог игры>\Readme — разработчики позаботились и о помощи, даже на разных языках ее наштамповали, естественно, русского в списке нет, да и формат какой-то невзрачный, текстовый.

<Каталог игры>\Skins — а сюда можно кидать дополнительные скины игрока. Их можно менять (а иначе какой в них смысл). Учитывая, что сами файлы шкурок включают в себя только правую попавину всего чеповика, а левая просто дублируется, можно без труда творить самому.

<Каталог игры>\Text — очень интересные файлы на разных языках в формате .gxt. Описание миссий.

Halloween

Все удивление халтурой, которую правили разработчики при создании игры, я уже выразил. Теперь посмотрим, что она нам может дать или же что мы можем изменить, чтобы игра ста-

ла более интересной.

<Каталог игры>\Docs — ссылки на официальные сайты разработчиков и издателей. Интересно, а книга жапоб там есть?!

<Каталог игры>\System\Model — рассортированные папки директории модели врагов в интересном формате .ms3d.

<Каталог игры>\System\Music — музыкальное сопровождение. Вот в чем нельзя упрекнуть разработчиков, так это в подборке музыки.

<Каталог игры>\System\Sound — а вот по поводу звуков такого нельзя сказать. Еще один пример жуткой халтуры.

<Каталог игры>\System\Textures — ну что тут сказать, разве что скриншот приложить. Текстуры — страшные!

<Каталог игры>\System\Video — ай, моподцы, даже про видео не забыли! Стадвдцатипятимегабайтный (!!) avi-файл продолжительностью ровно 32 секунды, предвещающий скорое пришествие Halloween 2. Жуть!

А если не верите, что игра может быть настолько страшной, смотрите скриншот.



▲ Страшно? Я аж две ночи не спал, в холодном поту просыпался...

MotoGP

Об этой игре можно высказаться просто и лаконично: хороший симулятор гонки на байках с неплохой физикой и детализацией. Не вдаваясь в подробности, попожим пациента на хирургический стол.

<Каталог игры>\Save — все, что касается ваших сохраненных игр и конфигураций управления.

<Каталог игры>\Pcdata\Music — музыка в формате *.ogg. Для справки: если у вас Winamp, то потребуется специальный плагин для проигрывания файлов этой компрессии.

<Каталог игры>\Pcdata\Videos — как видно из названия папки, в ней хранятся видеозаписи. Вот только стандартными средствами они не проигрываются.

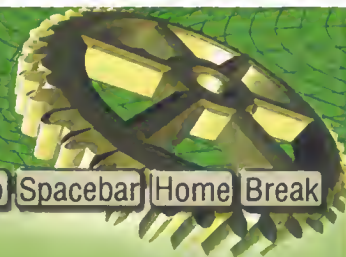
<Каталог игры>\Soundtracks — сюда можно положить свою музыку в формате *.ogg

Unreal Tournament 2003 Beta

<Каталог игры>\Help — куча ссылок на кучу сайтов, по большей части ненужных и неиспользуемых.

<Каталог игры>\Maps — здесь лежат карты. Свои карты и карты, добытые из Сети или из других источников, следует кидать сюда.

<Каталог игры>\Music — музыкальные композиции в уже знакомом формате *.ogg



<Каталог игры>\Sounds — звуки. Для того чтобы их добыть, придется просканировать донную директорию GameAudioPlayer'ом.

<Каталог игры>\System — знакомая по всем частям Tournament'a папка. В ней и основной ехе'шник игры, и ехе'шник ее редоктора, и ресурсы.

<Каталог игры>\Textures — текстуры игры в формате .utx.

Классика

Игры, которые не забыть. Игры, в которые можно играть и через лять лет с момента их выхода. Игры-истории. Игры-легенда. Эта — классика мирового игрового искусства.

3D Hunting Grizzly

Прямо во время игры наберите Ghbear. После этого на экране появится стрелка. Такой аналог медвежьего компаса: будет указывать направление, где скрывается медведь.

Для того чтобы все медведи превратились в зомби, сделайте следующие нехитрые манипуляции. Сначала убейте медведя. Потом бросьте рядом с ним приманку и отпустите собаку. Все. Теперь охотиться станет намного веселее!

Abandoned Places

Для того чтобы конкретный бандит получил 999 злотых дублонов, нажмите:

- Alt+F1 — для первого игрока;
- Alt+F2 — для второго игрока;
- Alt+F3 — для третьего игрока;
- Alt+F4 — для четвертого игрока.

Вышеописанные действия также дадут вам возможность летать по карте.

Cloud Kingdoms

Найдите какого-нибудь дракона и используйте заклинание MON ZO GOR SAR. Сразу нажимайте Esc, для того чтобы поставить игру на паузу. Нажмите Alt и введите LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN. Теперь снимайте игру с паузы и добейте зверя. Из его трупа выпадет ортефакт, который сделает всю вашу команду неуязвимой.

Ecstatica

- Fushipi — неуязвимость.
- Guns — дает все пушки.
- Bloodlust — усиления для оружия.

Iznogud

Следующие комбинации — коды уровней в порядке от первого к последнему: CORROD, FISHER, GOGONO, EXTERN, XFILES, GOTERR, SPECTR, PICNIC, POILUS, FEDODO.

Для более простого доступа к меню выбора уровней нажмите Y+D+F9.

Комбинация X+J+T дает дополнительные жизни.

F3+F5+F9 — 500 дополнительных секунд игрового времени.

Easter Eggs

Все знают, чему посвящен данный раздел рубрики. Здесь можно увидеть различные бану-сы, незаметные при первом взгляде на игру. Мы привыкли видеть то, что мы хотим: графику, интерфейс, слышать звуки и музыку, наслаждаться игровым процессом в целом. Но и разработчики любят приколоться. Они иногда встраивают в игры такие ляпы... Ну а чтобы не залили магическими кирзавыми геймерскими сапогами, от простых геймеров подабные шуточки тщательно скрываются...

WarCraft 3

В компании за ночных эльфов во второй миссии (Doughters Of The Moon) можно встретить гидрапика — тварюшку, известную нам по вселенной "Старкрафта" (StarCraft). Это еще раз показывает, как же уважаемый Blizzard любит самокопирование. Встретить гидрапика можно в самом верху и в центре карты, в лесу, неподалеку от базы нежити. Прямо под тем местом, где вы наткнетесь на брошенные кем-то баплисты. Тварь сия сделана на редкость красиво, и детально прорисована атака. Можно

Стоит посмотреть титры после игры. Так, в портретах, используемых в качестве визуального изображения, можно узнать некоторых разработчиков игры. А если еще немного посмотреть, можно увидеть портреты небезызвестного гидрапика, и зерлинга, и маринеса. Все прямо-таки из Старого Крофта. А значит, и модельки их сомих дожны быть закопаны глубоко в недрах основного архива игры.

Над рубрикой "КОДекс" работали:

"Стандартные коды", "Шестнадцатичные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат", "Easter Eggs" — Александр Опальский aka Magician (note1abk@mail.ru). Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromonia.ru). ■

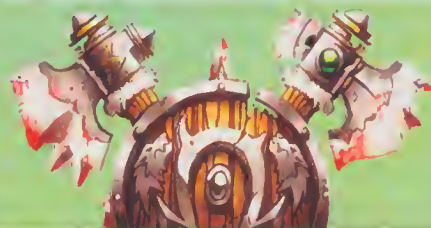


▲ Вот ан, красавчик! В лесу потерялся, бедный.



▲ И еще немного крупным планом. Обратите внимание на характеристики.

воочию убедиться, что гидралик не пьет кислотой, как это могло вам показаться, если вы играли в "Старкрафт". Сам зверь сипен не по меркам данной вселенной: повреждения наносит до 120, а жизни у него целых 700 пудов. Очень облегчает атаку на эту самую бозу, описанную выше.



КРЕСТОНОСЦЫ



РОЛЕВАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ
СТРАТЕГИЯ В СРЕДНЕВЕКОВОЙ ЕВРОПЕ

2 CD, ОСЕНЬ/ЗИМА 2002

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru™
технология творчества

Совместная разработка
Snowball Interactive (Россия)
и Paradox Entertainment (Швеция)



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru



ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

d20 system

Разработчики из **Green Ronin Publishing** решили выпустить отдельное игровое пособие, посвященное описанию орков, как чистокровных, так и полукровок. Это продолжение цикла **Races of Wrath & Rage**. В жестоким орочьем мире вы найдете новые умения, престиж-классы, шаблоны, заклинания и молитвы, домены и пантеоны, зачарованные предметы и оружие. Хватит бесконечно измываться и использовать представителей этой древнейшей расы в качестве мальчиков для битья — орки и полуорки теперь стали сильнее, свирепее и коварнее. В книге будет 64 стр., и стоит она \$14.95.



Fost Forward Entertainment решила продолжить орочью тему и выпустила d20-совместимый сеттинг **Green Races Campaign Book**,



действие которого происходит в мире, где ордам троллей, орков, гоблинов и прочей зеленой братии из последних сил противостоят древние нации **DragonElves** и **BronzeMen** — две совершенно различные культуры, находящиеся на стадии

выживания. Орки же сплотились в недружелюбные кланы. Для последних в руководстве описываются 15 новых престиж-классов. Книжка в 178 стр. продается за \$29.99.

Почувствуйте себя Ливингстоном: **Atlas Gomes** выпускает в виде коммерческого PDF-руководства книгу по африканоподобному сеттингу, именуемому **Nyambe-taanda**. Это новый d20-совместимый продукт, который позволит игрокам не только путешествовать в роли первооткрывателя континента, но и поиграть аборигеном, для чего имеются новые классы и расы.

Vlight Magic от **Mystic Eye** детально рассматривает множество тайных ритуалов и обрядов, заклинаний и ворожбы, способностей и возможностей, полученных в результате разлагающегося и источающего



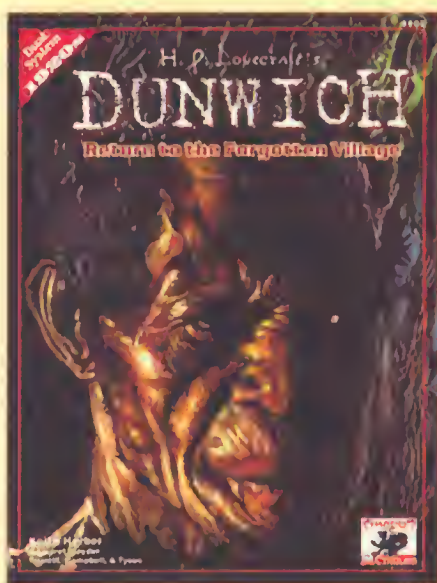
воздействия на природу. Естественно, в мануал включены тематические престиж-классы и специализации.

64-страничная книга уже в продаже и стоит \$12.95.

Citizen **Gomes** анонсировала новый d20-продукт — **Path of the Magi**. Над книгой трудится группа, возглавляемая соавтором мира **Forgotten Realms** — **Шоном Рейнольдсом**. В новый продукт войдет полное описание магического колледжа, новые заклинания, навыки и умения. **Path of the Magi** должен полностью раскрыть систему обучения магов, от студенческой поры до инициации и далее; ждем выхода книги в декабре 2002.



Choosium Inc. анонсировала дополнение к своей популярной РПГ в жанре ужасов **Call of Cthulhu**. В книге **H.P. Lovecraft's Dunwich**



будет рассказано о полузброшенной деревне и ее окрестностях. В новом продукте будут приведены двойные игровые характеристики — для механики **Call of Cthulhu** и d20. Но 200 страницей разместятся информация о Данвиче, рассказ **Г.Лавкрафта The Dunwich Horror**, шаблон типичной фермы, вводное приключение **Earth, Sky, Soul**, приключение **Return To Dunwich**, которое продолжает действие романа **The Dunwich Horror**, приключение **Underground**, переносящее исследователей в темные подземелья деревни. Пособие появится в продаже по цене \$25.95.

Для своего будущего руководства по игре "в нашем времени" **Wizards of the Coast** разрабатывают сеттинги. Итак, по ожидаемой системе d20 Modern можно будет играть в раз-

личных мирах. Описание каждого из них будет занимать около 15 стр. Впоследствии, разумеется, выйдут специальные книги-расширения, отдельно по каждому из игровых миров. И первым из таких руководств станет **Urban Arcana**. В базовой же книге d20 Modern описываются 4 сеттинга, причем все материалы (создание персонажей, умения, экипировка, ведение боя и т.д.) не содержат ничего сверхъестественного и паранормального — они относятся, тем самым, к обыкновенному современному миру. Псионика в "квази-бондиане" **Agents of PSI** используется из D&D 3rd Ed.

Другие системы

BGURPS вышла новая книга из серии "Вторая мировая война". Серию до сих пор составляли главное руководство сеттинга **GURPS WWII** и одно дополнение **WWII: Hand of Steel**. Новое пособие **WWII: Iron Cross** описывает историю Третьего Рейха. Все о германской армии — подробности по армии, вооружению, тактике и организации на 128 стр. при розничной цене \$22.95. Другая новинка,

Новости Magic: The Gathering

В этом месяце — затишье перед бурей Чемпионата Мира. Два Гран При в новом **Standard**-формате немного приоткрыли нам глаза на будущий метатейм. В **Sao Paulo** победителем стал **Gabriel Coligris** вместе со своими Атогами, претерпевшими очень небольшие изменения с прошлого сезона. В то же время первой на **Grand Prix Taipei** стала оригинальная бело-зелено-синяя колода под руководством **Sheng Hsun Hsia**.

В нетурнирной новостью стало объявление **Kibler'o** о создании **Mini-Colony**. Этот проект посвящен подготовке к Чемпионату Мира. Суть его в том, что несколько профессиональных игроков бросают на месяц бытовую суету и удаляются в уединенное место, отдавая все свое время тестированию и подготовке к турниру. В результате прошлого подобного эксперимента мы получили победителя **Pro Tour Osaka** — **Кено Хо**. В этом сезоне проект разделился на европейскую и американскую составляющие. В Штатах в него входят **Brion Kibler**, **Eric Froehlich**, **Ben Rubin**, **Brion Hegstad**. Европейская составляющая — это немцы **Christoph Lippert**, **Koi Budde**, **Patrick Mello**, **Felix Schneiders** и австрийцы **Ben Klouser** и **Helmut Summersberger**. Скоро мы узнаем и результаты этого проекта.

В Magic Online наконец-то вышел долгожданный **Judgment**, чем и ознменовался переход планки в 3000 игроков. Теперь форматы реальной и онлайн-овой Магии различны только в отсутствии **Extended**. Подробнее о **Magic Online** читайте в этом номере.

И немного о грустном. В этом году, как и в прошлом, Россия не будет играть на Чемпионате Мира. Снова украинской команде отдуваться за двоих. Остается только пожелать им удачи!

GURPS Magic Items 3, является продолжением серии комpendиумов по магии и на сей раз содержит такую экзотику, как магически улучшенные ружья, волшебные звездные корабли, големов, заволащивающих, как механические часы... и все подобные предметы от Ледникового периода до удаленного будущего, которые вполне годятся для игры в совершенно различных сеттингах. В книгу из 128 страниц включено несколько альтернативных способов создания магических предметов, а также описание дюжины новых гильдий, организаций и корпораций, вовлеченных в торговлю этим товаром. Продается этот мануал за \$22.95.

Никому не известная компания **Anvilwerks** начинает продажи в виде PDF-файла новой ролевой игры **Paladin**. Как можно догадаться по названию, игра посвящена поборникам добра и справедливости в фэнтезийных сеттингах — паладинам, которых так любят игроки и DM'ы в D&D. Механика игры не основывается ни на одной из раскрученных систем, хотя команда создателей новой игры, мягко говоря, небольшая (всего четыре человека). Эта РПГ писалась под конкретный мир — **Sword of Heaven**, — но может быть легко переделана под любую вселенную, в которой главные роли играют добрые герои, обладающие сверхъестественными свойствами (например, создатели игры упоминают **Star Wars**).

Eden Studios, пользуясь популярностью истребительницы вампиров, решила выпустить основной мануал ролевой системы **BiVS RPG** в суперкачестве. Супериздание, безусловно, ориентировано на суперпоклонников суперсериала **Buffy the Vampire Slayer**. Главное отличие этого издания печатной промышленности от массового образца — твердая обложка из кожзаменителя цвета свежих сливок, фольгированный лаготи и хлапчатобумажная закладка. В книге по-прежнему 256 стр., и все иллюстрации — цветные.

Книга **Lord of the Rings RPG Core Book** от **Decipher** наконец-то поступила в продажу. В руководство вошла полная информация по созданию персонажа, включая выбор расы (люди, эльфы, хоббиты, гномы), порядок (order), который заменяет здесь классы (плут, следопыт, маг), снаряжения, умений и других особенностей. Большой раздел для рассказчика объясняет азы проведения сражений, использования магии, ведения приключений, правила создания противников и т.п. Бестиарий включает в себя существ Тьмы и злых персонажей. Книга иллюстрируется кадрами из кинофильма Питера Джексона. В ней будет 304 стр. при полноцветной печати. Неплохая разная цена (\$39,95), скорее всего, объясняется большими ав-

торскими отчислениями в пользу наследников Топкина и кинокомпании **New Line Cinema**. Долгожданный ролевой "Властелин Колец" нацелен, по словам создателей, не на hack & slash, а на хороший отыгрыш роли...

Компания **RPGObjects**, известная нашему читателю как разработчик d20-совместимой ролевой игры **Darwin's World**, решила выпустить целую серию новых продуктов под общим названием **GM Mastery Series**. Первая книга серии будет называться **NPC Essentials** и расскажет о технике создания и введения в игру неиграемых персонажей (NPC). В книге будут приведены советы по отыгрышу NPC и управлению ими. Также приведены архетипы NPC, случайные встречи, таблицы и графики, а также пример приключения, целиком построенного вокруг NPC.

НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Несмотря на твердое желание **Fanatic Games** возродить **Necromunda**, на ее воскрешение надеяться не приходилось — слишком мал бюджет. Но сенсация состоялась



— стала достоянием масс информация о планах "Фанатиков", где значится **Necromunda Redux**. Будет и переиздание правил, и переиздание банд **Голофов** и **Орлоков**.

Pinnacle Entertainment Group выпустила в продажу классический боксовый варгейм "Поля Славы". По этим самым полям нам предстоит пройти маршем — за мерзких метрополитских англичашек или за благородных повстанцев-основателей США. Резюмируя: игра с кучей фишек на не совсем интересную для российского варгеймера тему.

Для патриотов, уставших от фэнтези и sci-fi, но по-прежнему намеревающихся играть в скирмиш-варгеймы среди руин, есть неплохая новость. **Amazon Miniatures** выпускает игру "Сталинград", в которую входят 20 миниатюр, 20 пастиковых подставок, 2 разрушенных здания, мануал и два кубика. Стоит все это добро \$21.74. Для особо упорных и богатых существует **Stalingrad deluxe**, где миниатюры не из эпоксидки, а из "белого металла".

Вновь на сцену вернулся **Крис Прингл** со своей **TAC: Skirmish** — **Arc of Fire** — замечательной скирмиш-системой, заточенной под вторую мировую войну. 80-страничный рулбук посвящен не только Западному фронту или Эль-Аламейну. Там можно найти сценарии и по WWII, Вьетнаму и даже Анголе-87.



Holistic Design, подарившая нам мир **Fading Suns**, выпустила **Noble Armada Expanded Edition Rulebook** и набор **Ships of the Line**. В расширенной версии **Noble Armada** 25 различных боевых космических кораблей — нас ждут захватывающие звездные баталии и пылающие корпуса крейсеров на фоне Крабовидной Туманности. Вспышки межгалактических линкоров в неравном свете Бетельгейзе — и рои корветов на фоне скопления Альфа-3... Между прочим, этот продукт стоит \$25 и совместим с **Fading Suns**.

НОВОСТИ КАРТОЧНЫХ ИГР

Хорошие новости от **Fantasy Flight Games**: фанаты творчества Джорджа Мартина смогут приобрести первые стартеры игры **Game of Thrones** по его линейке романов, известных на русском языке как "Игра престолов". Акция, связанная с началом продаж новой CCG, позволит всем желающим получить на халяву первую promotion-карточку: это будет персонаж **Chello Daghier of Cheyk**. Первый базовый сет именуется **Westeros Edition**. Стартер включает в себя 20 случайных и 30 фиксированных карт. В бустере игроки обнаружат 11 случайных карт. После релиза посыплются и первые отзывы игроков. Тогда-то мы и узнаем, стоит ли эта фэнтези-игра того, чтобы на ней значилось имя писателя Джорджа Мартина.

Wizards of the Coast официально объявили о приобретении лицензии у **20th Cent. Fox** на разработку и изготовление коллекционной карточной игры по известнейшему мультисериалу **The Simpsons**. Игру предполагается поставлять в формате тематических колод (preconstructed, по 40 карт в колоде, которая основывается на одном из главных персонажей) по цене \$7,99 и бустеров из 11 карт по цене \$2,99. В одной партии смогут принять участие от 2 до 6 игроков одновременно. Все карты делятся на следующие типы: locations (местности), characters (персонажи) и quotes (цитаты из мультфильма, что-то вроде instant'ов). Первый, базовый сет включает в себя 156 карт, и из этого можно сделать вывод о том, что игра будет скорее уровня **Harry Potter** и **Star Wars**, чем **MTG** или **LoR**. Подробностей об игровой механике "Визарды" раскрывать не стали.

Star Trek CCG, одна из коллекционных карточных игр от **Decipher**, получит абсолютно новую гейммеханику в будущих сетах, т.е. по сути это будет совершенно новая игра. При этом название продукта не изменится. Пока можно только догадываться, понравится ли такое нововведение фанатам "Звездного пути".

Новости подготовлены порталом РОЛЕ-МАНСЕР (www.ralemancer.ru), крупнейшим сетевым ресурсом о некомпьютерных играх.



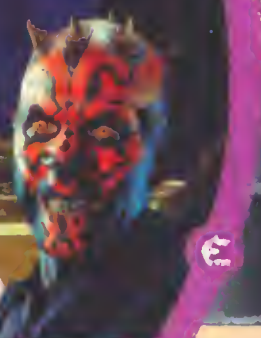
40

E



Star Wars TCG — новая игра по "Звездным войнам"

Далекая-далекая галактика на вашем столе



ВЕЛИКАЯ сога "Звездных войн" ночолось четверть веко нозод, когда 25 мая 1977 годо увидел свет лервый фильм режиссера Джорджа Лукасо о долекой-далекой галоктике, нозванный впоследствии "Эпизод 4: Новая надежда". Зо считонные недели "Звездные войны" обрели многомиллионную армию локлонников. Доже видовшая виды омериконская индустрия сопутствующих товаров не лослевало за фототским спросом: люди с немислимой скоростью сметали с приловков коллекционные фигурки любимых персонежей, и их производителям приходилось продовотать пустые коробки с вложенным долговым обязательством на лолучение еще не отштамповонных игрушек. Через год лосле премьеры открылся официальный фан-клуб "Звездных войн", появились книги и комиксы о вселенной Star Wars, фототский журнал *Insider*, компьютерные игры, сувениры и прочая радость, в том числе ролевые и картонные игры. О последних и, в основном, о новой картонной игре Star Wars TCG от *Wizards of the Coast*, мы и логоворим.

Предшественники нынешней игры

В 1995, через дво года лосле лоявления суперлопулярной *Magic: The Gathering*, комплония *Decipher* (создотель *Lord of the Rings TCG*) выпустило картонную игру ло миру "Звездных войн" — *Star Wars CCG*. Телерь каждый фотот звездной соги мог влосить свою строницу в зохватывающую летолишь галоктической войны между Империей и ловстонцами. Для этого достоточно было лобовестись колодой из 60 картончек, нойти портнеро и сыграть портию, о лучше несколько. Все корты SW CCG принадлежали к той или иной стороне — светлой (ловстанцы) или темной (Империя); колоды могли состоять только из светлых или только из темных карт (они отличались доже рисунком на рубошке); имперские колоды рубились с ловстонческими и наоборот. В долнейшем прибовился еще один "цвет" — независимые, лредставленные свободными охотниками и мофиозными боссими, вроде Джоббы Хатто. Они могли лоевать только с ловстонцами.



Для игры была розроботано уникальнотая мехоника, лозволяющая обойтись без каких-либo жетонотв (они используются в некоторых игрох для фиксотиции ловреждений и т.п.), счетчиков "здоровья" и игровых костей.

Действие игры розворочивотается не на условном столе, кок в MTG, о во влолне определенной долекой-далекой галоктике им. Дж.Лукасо. Галоктико строится из слеоциальных картончек, нозываемых местностями (site) и системоми (system). Эти картончки каждый игрок может выклотдовотать в любом количестве в свой ход. Затем на картончки местностей выклотдовотаются лерсонотжи (character) и средство лередвижения (vehicle), а на картончки систем — космические корабли (starship). Влослетствии эти боевые единицы будут сротжаться с лодобными боевыми единицами лротивнико. Для уллучшения их харотеристик на них можно "повесить" корты существ (creature), оружия (weapon) и снаряжения (device); другие тилы карт, нолпример прерывония (interrupt) и эффекты (effect), могут довать дополнителные ллюшки в лроцессе игры.

Сомо игро символизирует использовоние лротивниками Великой Силы. Сило — это корты, которые имеютсч у игрокот (исключоч лохотдящиеся в игре, в руке и в отбоек).

Сило делится на три составляющих: резервную колоду (Reserve Deck), столку Силы (Force Pile) и столку использовонных карт (Used Pile). В ночеке своего хода игрок лолучотет Силу — лереклотдовотает определенное количество карт из резервной колоды в столку Силы. Зотем он может лпользоваться этой Силой (налпример, для выклотдовония боевых единиц), леремеща картончки из столки Силы в столку использовонных карт.



В конце ходот зотот столкот возлрощотается в резервную колоду. Ток лроисхотдит циркуляция Силы. В результате сротжения могут бытть лотеряны не только боевые единицы, но и некоторое количество Силы. Если тоекое лроисхотдит, игрок вынужден отлровить картончки из столки Силы в отбой, лриближая свое лоражение.

Полные правила игры сложны и могут локотаться зопутонными, но в данном случае сложность лрямо лролорциотонльно интересу игры. SW

CCG лолучило зослуженную лопулярность у игрокот, за время ее существования было вылущено 10 редокций правил и около 2 тысяч ноименований картончек. Лосле выхотда на экраны кинотеотров "Эллизодо 1" *Decipher* вылущило игру *Young Jedi CCG* со зночително упроточенной мехоникой, уже на материале "Скрытой угрозы". Токже в конце 90-х лоявилось третья игра от *Decipher* — *Jedi Knight*. Одоноко жизнь этих двух игр околалось недолгой:

Decipher объявило о лпрекращении лроизводствот всех игр по "Звездным войнам" с 2002 г.

Лрово на морку *Star Wars* в картонных игрох лерешли к компонии *Wizards of the Coast*, крупнейшему в мире лроизводителю интеллектуальных игр.

Wizards of the Coast приурочили лоявление *Star Wars TCG* (название новой игры лишь на одну букву отличотается от сторой: *trading* вместо *collectible*) к лремьере в мае зотого годот лятотого фильма — "Эллизод 2. Атакот клонов". *Attack of the Clones* — ток нозывотается



первый 180-карточный набор. Приглядимся внимательнее к новому продукту, которому предстоит представлять вселенную "Звездных войн" в коллекционных карточных играх.

Первый взгляд на новый продукт



Первое, на что обращает внимание потребитель, — цена продукта. Тут нас ждет первый неприятный сюрприз. Предлагаемая "Визардами" стартовая колода стоит почти \$15 вместо стандартных для карточных игр \$10-12. Более того, эта преконструированная колода состоит всего из 40 карт, а для игры необходимо 60. С бустерами депо обстоит не лучше. Набор из 11 случайных карт стоит около \$4,5 (для сравнения: 15-карточный бустер MTG — \$3,5, 11-карточный бустер LoR TCG — \$3), а из 5 карт (новый формат бустеров) — около \$2,5. За такие деньги хочется получить что-то совершенно новое и захватывающее интересное.

Купив стартер SW TCG, мы с интересом читаем правило. Бывопые игроки знают, что читать "родные" правила карточных игр — очень веселое занятие. После того, как какое-нибудь простейшее правило повторяется в пятый раз, хочется найти автора и огреть его книжкой.

В то же время некоторые важные вещи просто опускаются. Например, в правилах SW TCG ни разу не сказано, что в колоде должна присутствовать хотя бы одна карта одной из сторон. Но обо всем по порядку.

Как читатель наверняка уже догадался, все карты SW TCG разделены на темные и светлые, а также нейтральные. Один игрок играет за темных (ситхи и сепаратисты), а другой за светлых (джедаи и Республика). Нейтральные карты могут добавляться в любую колоду. Типов карт всего три: боевая единица (unit), миссия (mission) и битва (battle). Боевые единицы делятся на космические (space), наземные (ground) и персонажей (character). Игровое пространство разделено на зону постройки и три сектора битвы (arena): космический, наземный и битву персонажей. В начале игры оба игрока вводят в соответствующие зоны боевые единицы на сумму не более 30 очков постройки. Затем начинается партия игры.

Структура партии и механика игры

Ход, как и в других CCG, состоит из фаз. Важно отметить, что в SW TCG нет "своих" и "чужих" ходов, и в каждый ход оба игрока могут предпринимать действия. Это значительно упрощает игру, хотя может приводить к спорам игроков (например, кто какую карту раньше положил). Чтобы избежать подобных недоразумений, было введено правило: при прочих равных условиях приоритет имеет игрок темной стороны. Итак, в начале хода оппоненты тянут по короточке, разворачивают все свои повернутые карты (untap) и добавляют себе 4 очка Силы. Для отметки уровня Силы необходим какой-либо счетчик. Затем играющий за светлых кидает шестигранник. Результат определяет число очков постройки, которыми обладают игроки. В фазу постройки каждый игрок может ввести в игру (построить) карты боевых единиц или миссий на эту сумму. Одну карту можно строить несколько ходов, прибавляя на каждом несколько очков постройки (что отмечается жетонами на пежащей в зоне постройки лицом вниз карте). Также

в фазу постройки можно отвести любое количество своих боевых единиц из секторов битвы в тип. Построенные карты боевых единиц можно оставить в тылу, а можно отправить в соответствующие сектора. Построенные карты миссий оказывают какой-либо эффект на игру в соответствии с их текстом (например, "Возьмите две карты. Получите 1 Силу.") и сбрасываются. Затем игроки переходят к битве.

Сначала происходит битва в космосе, потом — на планете и, наконец, между персонажами. Сражение открывает боевая единица с наибольшей скоростью (speed — один из параметров единицы). Она поворачивается (tap), затем впадающий ей игрок выбирает цепь атаки (вражескую единицу в этом же секторе), кидает столько шестигранников, какова сила (power) атакующей единицы, каждая выпавшая четверка, пятерка и шестерка означают нанесенное повреждение. Повреждения отменяются специальными жетонами; если количество повреждений превышает здоровье единицы, она сбрасывается. После атаки самой быст-



рой единицы действует следующая по скорости, и так далее, пока все единицы не атакуют. Затем начинается следующий ход.

Карты битвы могут играть во время сражения, подобно *instant* в MTG. Как правило, они требуют заплатить определенное количество очков Силы. То же относится и к большинству способностей боевых единиц. Победителем считается тот, кто обладает боевыми единицами в двух секторах, в которых не присутствуют единицы противника.

Эти простейшие правила несколько разнообразятся введением уникальных персонажей (вроде Аналина Скайуокера) и массы ключевых слов. "Визарды" вообще очень любят ключевые слова, достаточно вспомнить MTG с ее *bonding*, *flanking*, *flying* и т.д. Не отказываясь от этой традиции и здесь. В SW TCG мы встречаемся с *evade*, *shields*, *bombard*, *ion cannon*, *deflect*... Эти слова требуют дополнительной расшифровки: например, *bombard* позволяет космической единице атаковать наземную цепь, а *shields* уменьшает силу атакующей единицы.

Будущее Star Wars в надежных руках?

Представленные в первой редакции карты поражают своей простотой. Около трети из них — боевые единицы без каких бы то ни было или с простейшими способностями. Игра, в сущности, сводится к боевке и бросанию кубиков. Видимо, поэтому SW TCG не вызвала восторга у российских игроков. В Москве в нее почти не играют (в специализированных клубах



я видел только одну лортию). В Питере дело обстоит несколько лучше, там даже проводятся турниры с вручением промо-карточек. Однако и там значительную часть игроков составляют поклонники фильма, для которых важнее публичные персонажи, а не механика игры.



Надо признать, что с эстетической точки зрения новая игра сделана куда привлекательнее, чем старая, 1995 года выпуска. Есть у авторов SW TCG и свои находки, например, игровой текст на карте Йоды (зеленокожий интеллект, расставляющий слова в характерном порядке) гласит: "2 Силы золоты — 3 избегни (до 3 повреждений Йода предотврати)", что вызовет довольную улыбку у человека посвященного. Однако просчетов куда больше. Раздражает, например, что flavor text (цитаты из фильма) на многих картах приведен с ошибками. Отдельные боевые единицы обладают очень высокой стоимостью лостройки (до 10), и их имеет смысл выкладывать только во время подготовки к игре: промедление в 2-3 хода, необходимое для лостройки пусть и самого крутого джедая, может оказаться роковым.



Однако "Визарды" и не думают радикальным образом менять что-либо, очевидно, но Западе игра пользуется спросом — благодаря торговой марке. В конце лета выходит новое 90-карточное расширение Sith Rising, а на осень намечено появление набора до 4 элизов A New Hope. Каким образом собираются



создатели игры связать столь разные по природе своей явления, как оригинальная трилогия и ее приквелы? Смогут ли Аналин сразиться с Дартом Вейдером? Сделают ли они что-нибудь, чтобы разнообразить механику игры? Нодолго ли хватит Star Wars TCG? Все это мы узнаем со временем...

Антон Курин
anton_kurin@igromania.ru



Magic: The Gathering Online

ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ ПОСЛЕ РЕЛИЗА?

Magic: The Gathering Online (в дальнейшем — MTGO) вышло в свет 24 июня, миновало уже более чем полугодовое тестирования. Детище совместных усилий компаний Leaping Lizard Software и Wizards of the Coast, MTGO является компьютерным онлайн-вариантом коллекционной карточной игры Magic: The Gathering.

Для тех, кто не знаком с MTG (такие еще есть?), могу сказать, что в мире коллекционных карточных игр Magic: The Gathering можно выделить как одну из самых древних, массовых и многогранных. Древних, так как создана в далеком 1993 году. Массовых, так как более 10 миллионов человек играют в нее по всему миру. И многогранных, потому что около 9,5 тысяч различных карт придуманы за прошедшие девять лет.

Из всего этого разнообразия в MTGO сейчас доступно около 1500 карт из последних сетов: 7th edition, Invasion, Planeshift, Apocalypse, Odyssey, Torment и Judgment. Из всех этих карт вы можете составить себе колоду для игры в DCI-санкционированных форматах, или для Двухголового Дрокона, или для многих других форматов, которые найдете интересными для себя. Также всегда можно принять участие в драфте, как booster-, так и rochester-формата, или sealed-турнире на любом из вышеперечисленных блоков.

Итак, финальный релиз состоялся, а значит — пришло время предварительного знакомства с MTGO. А время выводов по поводу того, насколько Magic: The Gathering Online ном с вами нужна и интересна, наступит в конце статьи.

Можно ли выиграть у Wizards of the Coast?

По этому поводу есть только одно мнение — можно! Но дело это трудоемкое и непростое. В MTGO действительно можно зарабатывать деньги. Сам легендарный Zvi Mowshowitz рассчитал, что при среднем везении хороший игрок может зарабатывать до 600\$ в месяц. И это — без учета крупных турниров, победы в которых принесет вам от 200\$ и больше! Но есть проблема: все призы выдаются в бустерах. Дальше вам надо будет придумать способ, как перевести этот выигрыш в реальные деньги. В идеале, это должно быть вашей единственной серьезной заботой!

Технические характеристики

Magic: The Gathering Online распространяется бесплатно, однако участие в ней обходится в реальные деньги. По сути дела, это — полноценная Magic: The Gathering, только на виртуальных картах вместо бумажных. Если не вдаваться во многочисленные подробности, то других отличий между ними нет. На — мы будем вдаваться, конечно же.

В плане графики, системных требований и тому подобных вещей MTGO полностью соответствует ожиданиям. Она не слишком притязательна к камьютеру и не требует от вас установки самого современного 3D ускорителя: я залускал ее даже на старой двухмегабайтной видеокарте. При этом графически MTGO очень опрятна, но, конечно же, не продемонстрирует вам красот Morrowind, Neverwinter Nights или, тем паче, DOOM III. На винчестере игра занимает 300 мегабайт.

Единственным серьезным техническим препятствием на пути к вершинам онлайновой Магии может стать ваш способ соединения с интернетом. Формально вам будет достаточно модема на 28K, но в реальности надо учитывать как частоту разрывов связи, так и скорость прозвона к вашему провайдеру. И тут дело не только в удобстве. Дело в том, что если вы играете в турнире и по каким-либо причинам теряете связь с интернетом, у вас будет всего 10 минут, чтобы восстановить ее, до того как вам засчитают поражение. К тому же надо учитывать, что обычный небольшой турнир вы будете играть два-три часа, что существенно для тех, кто платит за время. Зато для обладателей выделенной сети у меня есть сюрприз: за день непрерывной игры (10-12 часов) входящий трафик будет составлять что-то около 30 мегабайт. Проверена, как вы понимаете, на собственном опыте. Одним словом, связь — это единственный технический момент в этой игре, который может вызвать критичные проблемы.

Впрочем, есть еще две незначительные "мирские" проблемы, с которыми вы можете столкнуться. А именно: нахождение игры и оформление пластиковой карты.

Первую задачу можно решить двумя способами: либо где-нибудь купить или взять у товарища компакт с играй, либо выкачать все 300 мегабайт с одного из адресов на этой странице:



▲ А вот так собирают колоды. В нижней части экрана в графическом режиме показаны уже выбранные карты, а в верхней таблицей даны оставшиеся. Синим цветом выделяются карты, которых у вас нет.

www.wizards.com/default.asp?x=magic/magic-online/downloadlinks.

Вторая задача тоже не слишком сложна, если не бояться ее решать. Например, у меня оформление той же Virtual Card в ближайшем отделении "Альфа-банка" заняло около недели и обошлось всего в 5 долларов. Точно знаю, что "Сбербанк" также умеет делать пригодные к совершению платежей в интернете карты, только за меньшие деньги и немного дольше. Так что мой вам совет: идите в какой-нибудь банк; выясните, оформляют ли они там карты, с помощью которых можно совершать платежи через интернет; если да, то — оформляйте карту и играйте на здоровье. Хватило бы денег. Но, впрочем, об этом мы тоже поговорим.

Один день в жизни мага

Вот вы установили себе игру и запаслись картой. Что же теперь? Для начала стоит оформить

аккаунт. При запуске игры в разделе Sign In есть ссылка New Account. Вас отправят в онлайн-овый магазин, где вы заполните маленькую анкету со сведениями о себе. Далее, оформляя покупку самого аккаунта, который стоит ровно 1 цент, выложите на свой магический счет 10 долларов. Больше от вас никто никаких денег требовать не будет: здесь нет ежемесячных взносов или чего-либо подобного. В дальнейшем количество потраченных вами денег будет зависеть исключительно от вашего желания и умения играть.

Итак, у вас есть стартовая сумма, на — не слешите ее тратить! Для начала посетите Free Trial, который доступен из того же меню запуска. Там вы сможете привыкнуть к управлению и интерфейсу и поиграть специальными колодами из 7-ой редакции. Насладившись этой халявой, вернемся в мир реальный.

Что можно купить на те 9.99\$, которые остаются после покупки аккаунта? На эти деньги можно приобрести 3 бустера из доступных сетов, или Preconstructed Deck, или Tournament Pack (в просторечье — стартер). Кроме того, в магазине есть еще и билеты (tickets) — это такая онлайн-овая валюта, равная одному доллару. Они вам понадобятся при оплате турниров. Не обольщайтесь, наших 9.99\$ не хватит ни на один

Card Redemption Program

Представьте, что за долгие недели игры у вас в коллекции накопилось порядочное количество карт. Менять их на что-либо вам не хочется, да и без надобности. Чта же с ними делать?

И на этот случай Wizards of the Coast придумали выход. Как только игрок собирает полный сет виртуальных карт, он может поменять его на точно такой же сет реальных карт. Таким образом, получается оправданной и ценовая политика, и ожидания игроков, и надежды коллекционеров. Правда, лалный сет еще надо суметь скопить. И потом, если, например, вы захотите обернуть в реальные 4 одинаковые карты, то...



▲ Так выглядит первая комната, в которую вы будете попадать при каждом новом запуске игры или при нажатии кнопки Home.



Немного об игроках

Со времен бета-версии в MTGO многое изменилось. И в первую очередь — это игроки и их подход к игре. Если раньше можно было себе позволить бросить игру на середине, ибо ничего от этого не терялось, то теперь — жолко вложенных денег. Так что подход стал более ответственным, о игроки — более серьезные. Уровень оппонентов вырос буквально-точно на порядок, что есть очень хорошо для вас в плане роста над собой, но неприятно в плане осложнения выигрывать.

Наибольшее количество игроков живут в Штатах и Канаде, однако и наших соотечественников в MTGO немало. Причем чем больше народу на сервере, тем, как ни странно, лучше. Появляется большой диапазон возможных турниров, и время ожидания ночноло игры существенно сокращается. Сейчас стотистико примерно токово: днем, по московскому времени, на сервере находятся 900-1500 человек, а ночью (когда день в США и Канаде) — 2000-2700. И число их постоянно растет!

Кроме того, во время турниров вы можете встретиться с прямо-таки легендарными игроками: Brion Kibler, Zvi Mowshowitz и даже сам Kai Budde могут оказаться средн ваших оппонентов. А уж у них есть чему поучиться!

турнир, так как для участия в том же драфте, помимо трех бустеров, нужно залпотить еще и 2 билета, что суммарно равно 12 доппором. А участие в constructed-турнире стоит 5 билетов. К тому же пытаться играть токой турнир только что купленной Preconstructed Deck — плохая идея. Так что далее мы либо еще чуть-чуть розорим ношу короточку, либо зоймем недостоющее у более опытных товарищей.

Теперь у нас есть чем играть турнир. Допустим, что это будет драфт. Войдя под своим только что купленным погном, мы первым делом попеем в ноши settings, чтобы сменить этот дндкий и незопминающийся порап, который мы только что получили по почте. Том же можно подобрать себе овортору и игровую фон по вкусу. Другие полезные опции мы оставим на потом.

Вынырнув из ностроек, мы наконец осмотримся. Перед нами — повный зоп, из которого ведут целых девять дверей! Со временем мы побываем во всех зокоулках, но сейчас повная задочо — сыграть драфт. Зночит, ношо дверь — сомая нижняя сприво. Том ном снова предоставят выбор, но уже из шести дверей. Но этот роз — верхняя слева будет ношей.

Вот мы и в драфтовой комнате. Здесь играют турниры только по 8 человек и только на вылет. То есть один пронгранный матч — и игра окончена. До, это совсем не скозко!. Перед нами кокие-то непонятные стопы, о за ними сидят разные монстры. Я предпочитаю сразу переключить этот зоопорк в режим тобицы. Для этого сприво сверху, чуть пеее зноко вопросу, есть специальная кнопочко.

Вот теперь сразу видно, где, кто и что играет! Турниры, имеющие статус waiting to start, — это те, к которым мы можем присоединиться. При входе на токой турнир нас попросят оплотить цену участия. Не забудьте, что мы сможем играть только те турниры, бустеро к которым у нас есть в наличии. Иначе нас снова отправят в мозонны. Выбор тот формат, который хотели играть всю дорогу, ждем

8 человек, и через пору минут после их сбора мы уже вскроем первый бустер...

Процесс онлайн-ового драфта ничем не отличается от реального (который, к слову говоря, мною подробно описан в предыдущем номере), за теми лишь исключениями, что не надо прятать карты от любопытных соседей или зониматься надкусыванием плохих открывающихся бустеров. В певой стороне эконо есть кнопко Picks — оно позволяет изучить те карты, которые нам уже удопось собрать, и сортировать их по цвету и стоимости. Далее мы соберем колоду из тех карт, которые нам удопось отобрать из бустеров, и будем играть до первого поражения или пока не победим всех троих противников.

Вот и исполнилось ношо мечто о драфте. Что же дальше?

Как видите, цены реальной и онлайн-овой Магии ничем особо не отличаются. Однако существенно отличаются призы: на обычном турнире на 8 человек призовой фонд составляет 8 бустеров за первое место и 4 — за второе. А есть и более крупные турниры, суммарный фонд которых может составлять и 100, и 200 бустеров. И это только рядовые турниры. Конечно, все это нас интересует при том условии, что мы выиграем.

А что же депоть, когда оппоненты озокопись сильнее или удочливее? Ну так — после драфта у вас набропось цепых 45 карт! Среди них новерняко нойдется поро редких или премиальных (фойповых) карт, хотя сгодится и все остальное. С ними ном прямая дорога на Trading Post. Чтобы попость туда, ном необходимо нажать кнопку Home, находящуюся в меню на левой стороне эконо. Мы снова попадем в соую первую комнату, откуда дверь ведет прямо в Trading Post.

Зойдя туда, мы обноружим, что это не совсем комната, о окно чото, где все, кому не пень, пишут свои пожелания о покупке-продаже карт. Если вас зоинтересует чье-то предложение, то смело жмите провой кнопкой мыши на соответствующую строку, и вам откроется моенькое меню, в котором будет несколько интересующих нас пунктов.

Во-первых, это Information, в котором можно получить представление об игроке. Во-вторых, Private Chat — сюда законы приписия требуют заглянуть, чтобы уточнить условия сделки. И в-третьих, Trade, через который мы и совершим нош обмен. Если же все предложения, которые вы видите, вас не спньно

July Championship									
Rank	Enter	Points	Player	Opponent	Opponent's Points	Results			
1	144	23	TGO	mdouglass (2-0), EFro (2-0), Ivor (2-0), Ivor (0-3), Appanton (0-3), Undertaker (1-1), Amenity (0-3), Appanton (0-3), Appanton (0-3), Erosion (2-1), soc					
2	72	19							
3	36	16							
4	36	16							
5	24	14							
6	24	14							
7	24	13							
8	24	13							
9	12	12							
10	12	12							
11	9	9							
12	3	3							

Round	Player 1	Player 2	Winner	Game Length
22 - 7 (game 1)	Efro	Kayven	Efro	2:53
22 - 7 (game 1)	Undertaker	Amenity	Amenity	4:27
22 - 7 (game 1)	Efro	Kayven	Efro	4:53
22 - 7 (game 1)	mdouglass	Appanton	mdouglass	10:46
22 - 7 (game 1)	Ivor	TGO	TGO	13:33
22 - 7 (game 1)	mdouglass	Appanton	Appanton	26:01
22 - 7 (game 2)	Undertaker	Amenity	Appanton	31:23
22 - 7 (game 2)	Ivor	TGO	TGO	26:31
22 - 7 (game 2)	Undertaker	Amenity	Amenity	8:22
22 - 7 (game 3)	mdouglass	Appanton	mdouglass	14:14
22 - 8 (game 1)	Efro	TGO	TGO	10:12
22 - 8 (game 1)	Amenity	mdouglass	mdouglass	10:12
22 - 8 (game 2)	Efro	TGO	TGO	11:17

July Championship									
Click on the PLAYERS you want to click on. Click on before the tournament starts to participate in the event.									
Click to you all									

На этом экране отображены результаты прошедшего турнира. Можно изучить финальные стендинги и просмотреть любые матчи, начиная с четвертьфиналов.



▲ Эта картинка очень напоминает коллекцию. Но на сей раз это уже коллекция того доброго самаритянина, с которым вы решили поменяться карточками.

воодушевляют, то стоит написать свое собственное и ждать реакции. Цены на отдельные карты здесь не очень отличаются от реальных, хотя — некоторая разница, конечно же, наблюдается.

Таким вот образом нужно избавляться от лишних карт и зарабатывать на новые драфты или на свою колоду. При должном везении и умении получаем круговорот карт в природе без дополнительных капиталовложений. Без должного везения и/или умения получаем значительные расходы, которые для кого-то окажутся огромными и совершенно неподъемными, а для кого-то — вполне себе нормаль-

ными. Все зависит конкретно от вашего уровня доходов и того, как будет строиться ваша игра.

То, что радует, и то, что огорчает

Вначале поговорим о том, что радует. Очень мне импонирует спартанский интерфейс игры: никаких излишеств, все строго и по делу. Главное в работе с ним — это не забывать, что в любой турнирной комнате или при составлении колоды можно переключаться из графического в табличный режим.

Воодушевляет и победа программистов из Leaping Lizard над разнообразными шулерами от Магии: игра не только сама занята размещиванием колод, не позволяя игрокам манипулировать ею за рамками правил, но и соблюдает ВСЕ правила реальной Магии. То есть никто не может "случайно" убить Shock'ом вашего Mystic Crusader, сыграть две земли за ход или потянуть лишнюю карту.

Очень грамотно сделано разбиение на комнаты. Игроки любого уровня найдут себе достойных противников, соответствующих их потребностям, а название комнаты соответствует тому, что там происходит. Так, вы вряд ли встретите в комнате Constructed Play (New Players) людей с колодами турнирного уровня, а в Trading Post — желающих вызвать вас на дуэль.

Прямо-таки гениальная идея посетителя человека, решившего сохранить все ваши игры. Теперь можно просматривать десятки раз одну и ту же партию, смакуя победу или ища причины поражения!

Теперь о недоработках. В первую очередь хотелось бы помянуть недобрым словом проблему синхронизации с реальной Магией. Умолчим о причинах (ибо достоверно они пока не известны), но факт остается фактом: Judgment в MTGO вышел только первого августа! Внятных официальных разъяснений на эту тему не последовало, так что, видимо, и остальные сеты будут выходить в онлайн не позже, чем в реале. Для тех, кто играет в Магию только в онлайн, это неприятно, но не более. А вот для остальных выходит, что они играют в две разные игры во время этой паузы!

Во-вторых, удручает отсутствие формата Extended. За год разработки можно было бы найти компромиссный вариант его введения, но — увы и ах. Отсюда же вытекает вопрос о далеких-близких перспективах: что будет с картами блока Invasion, когда выйдет новый сет? В реальной Ма-

Редактирование колод

Для этого занятия в игре предусмотрен Deck Editor, доступный в любое время через меню вверху экрана, причем как в онлайн, так и в оффлайне. Прекрасная база данных, включающая все карты, доступные в MTGO, удобный интерфейс и полезные утилиты помогут вам легко набросать макет колоды или же просто изучить карты сета. Также вы всегда сможете посмотреть, каких карт вам не хватает, и избежите ошибок, связанных с легальностью колоды в нужном вам формате. Вещь, для турнирной игры очень полезная. И еще из того же меню доступна Collection, в которой вы можете в подробностях изучить любую карту начиная со второй редокции. Ну где еще вы сможете посмотреть на Black Lotus или Ancestral Recall?

гии они будут сняты с печати и останутся только в Extended и Invasion Block Constructed. А в MTGO первого формата нет, о второй и без того не слишком популярен...

В-третьих, Code of Conduct (оно же — пользовательское соглашение) создает некоторые проблемы между разумом и законом. Загвоздка в том, что... нарушение этих соглашений может повлечь за собой блокирование пользователя вместе со всеми его картами!

Можно еще перечислять такие недоработки, как невозможность передать колоду товарищу целиком, а не по одной карте, или невозможность оставить карты игроку, не находящемуся в онлайн. Опять же, можно поспорить о ценовой политике или обсудить лимит времени на партии. Но это уже не так существенно.

А вот последний и, судя по всему, самый серьезный недостаток стоит выделить особо. Как я уже говорил, MTGO — это продолжение реальной Магии. Соответственно, и подход к турнирам здесь не менее суров, чем в реальности. Жесткий тридцатиминутный лимит на матч, стандартное время на выбор карты в драфте (минута на первую и далее по убывающей), случайное нажатие не на ту клавишу или выбор неверного порядка действий могут стоить партии. Все эти особенности не очень способствуют быстрой адаптации новичков. Многие после двух-трех проигранных турниров бросают игру. Конечно, можно методом проб и ошибок научиться все делать быстро и ловильно, но это влетит вам в копейку. Я не вижу другого способа решить эту проблему, кроме как много практиковаться.

Вердикт

Magic: The Gathering Online — настоящий пада-рок для поклонников Magic: The Gathering. Не лишенный недостатков, но вполне добротный в целом. Интересный для одних и совершенно никчемный для других. Не игра, но реальная жизнь. Ставить рейтинг, как это делается в разделе "Rulezz&Suux", бесполезно, т.к. плохо понятно, что оценивать. Даже причислять MTGO к какому-либо жанру бессмысленно, т.к. это та же самая MTG, только в другой, более чем революционной интерпретации.

Конечно, всего многообразия MTGO нельзя описать в одной статье. Да и надо ведь оставить что-то на самостоятельное исследование. Дерзайте, выигрывайте и получайте удовольствие от игры. Лично я надеюсь, что со временем в онлайн появится много российских и украинских игроков. Удачи вам, господа, и поменьше помех на проводе! ■

Маленькие хитрости

Во-первых, о ценах. На текущий момент бустера Odyssey и Torment для драфтов имеет смысл покупать через Trading Post за билеты. Почти всегда выходит дешевле, в очень неудачное время — столько же, и никогда — дороже! При должном везении можно сэкономить до двух долларов на каждой такой покупке. При этом бустера седьмой редакции и блока Invasion дешевле брать в магазине.

Во-вторых, о турнирах. Допустим, что вы чувствуете себя достаточно уверенно в некотором формате и решили сыграть турнир, чтобы заработать немного бустеров на безбедную старость. А надо отметить, что призы во всех турнирах выдают только бустерами. Зарегистрировавшись на турнир, посмотрите внимательно на рейтинги остальных игроков. Если среди них хотя бы треть существенно сильнее вас, то вы почти наверняка встретитесь хотя бы с одним из них. Если вас не устраивает такой расклад, то лучше выйти из турнира до того, как он начался (затраченные бустеры и билеты вам тогда возвратят в обменник) и подождать более легких оппонентов.

В-третьих, о разделе help. Во время игры или в процессе чатов вы увидите, что игроки каким-то образом добиваются всяких забавных и полезных эффектов. Не удумайте, это не недокументированные возможности и не работа умелых хакеров. Просто эти люди прочитали help! Там очень много полезной информации, которая может существенно облегчить вам жизнь.

Под сенью Вековечной Тьмы

Архетипы темной части колод LoIR TCG

ИЗ ПРОШЛОГО номера журнала вы узнали о том, как собрать эффективную светлую часть колоды коллекционного карточного "Властелина Колец" из карт Свободных народов. Сегодня же настал черед создания Тьмы, страшных назгулов, мерзких гоблинов и диких урук-хаев. Впрочем, почему "страшных, мерзких и диких"? Игроки LoIR TCG могут найти для своих любимцев и иные эпитеты: назгулы — неутомимые, гоблины — проворные, а урук-хаи — эээ... сексапильные?.. И конечно, все до одного красивые и ненаглядные (если лежат в вашей колоде, а не соперника).

Темных культур четыре, на одну меньше, чем светлых, при этом игральные архетипы едва ли не больше, чем у Свободных народов. Главное отличие темной части от светлой — наличие большего количества одинаковых карт. Если в колоде нет смысла держать по 4 карты Боромира или его меча, то четырех одинаковых гоблина или урук-хаи мы встретим во многих деках.

Swarm: Имя им — легион



Прелесть этого варианта заключается в том, что его легко можно дособирать, купив любой из двух стартеров Гэндальфа. Это типичный представитель популярной в коллекционных карточных играх концепции *swarm* ("пчелиный рой"), то есть дека, позволя-

ющей выводить на стол многочисленных дешевых существ. Для того чтобы "рой" заработал, необходимо соблюсти несколько условий. Во-первых, в руке постоянно должна быть большое количество карт врагов. Это достигается путем вытягивания дополнительных карт из деки (*Goblin Scimitar*). Во-вторых, должна иметься возможность ввода существ в игру не с руки, а из других игровых зон. Мория позволяет заниматься "гробкопательством", играя существ из сброса (*Host of Thousands*), а также накапливать победивших гоблинов на обстоятельстве *Goblin Swarms*. В-третьих, должны существовать альтернативные источники "ман" — жетоны Тьмы добавляют *Goblin Runner* при входе в игру, а также *Goblin Armories* за сыгранное оружие. И не вздумайте класть в эту дека бусты — вместо них можно положить столько же гоблинов! Стратегия проста — направить как можно больше гоблинов на Фродо, чтобы растерзать Хранителя на части (помню случаи, когда против меня на последней местности игрок вывел



11 врагов, имея пять карт на руке). Отметим, что я упомянул только 2 редкие карты: *Swarm* и *Armories*. Желая сэкономить делаются выводы.

Недостатки:

Почти у всех гоблинов 1 хит, и они мрут как мухи, особенно когда сталкиваются с лучниками. Пещерный тролль и "редкий" Болрог ситуации не меняют. Событие *Power According to His Stature* делает эту колоду неэффективной. Мория не способна сбрасывать светлые обстоятельства. Любая морийская дека обречена на то, чтобы ходить второй: оппонент может смело класть на своего Фродо любое количество бремени при определении очередности хода.

Dark Places: Гоблинские командиры



Гораздо более стабильная колода на Мории, правда, наполовину состоящая из редких карт. Основывается на событии *Dark Places*, увеличивающем на 1 силу всех уникальных морийских существ (а это не только Тролль с Болрогом, но и 4 гоблина: *Ancient Chieftain*, *Archer Commander*, *Guard Commander* и *Troll Keyworden*). Вместо скимитаров используем топары (*Moria Axe*), превращающие и без того толстых гоблинов в жутких противников. Каждый ход выставляем по 2-3 гоблина — оппоненту и их должно хватить.

Недостатки. Закливание *Sleep Corodhros* портит замыслы, снося все обстоятельства. Зеленокожие командиры имеют всего по 2 хита (лишь у Ключника их 3), а патаму умирают, пропустив один удар вооруженного спутника.

Пулеметный огонь: Луки орков и гоблинов

Стратегия, аналогичная эльфийской: как можно сильнее ранить оппонентов в фазу стрельбы. Стрелять у нас снова будут гоблины, благо этих лучников аж 5 типов. Но хитов у них немного, и им в помощь выдается бригада орков Саруона со способностью *tracker*. Они позволят нам за ранение себе выводить такие полезные обстоятельства, как *Under the Watching Eye* (добавляющее ранение спутнику при перемещении) и *Orc Bowman* ("стреляющее" в фазу стрельбы). Самый запомнившийся результат с этим архетипом: на седьмой местности были одновременно застрелены Гэндальф, Арогорн, Леголас, Гимли и сам Фродо.

Недостатки. Немало светлых карт сокращают число выстрелов: щиты, *Elven Cloak* и *Mithril Coat* — самые популярные. А кому страшны нестреляющие лучники?

Урук-хай: Лурц и его боевые товарищи

Все урук-хаи обладают приятной особенностью: при победе они снимают с противника не один, а два хита (а с *Lurtz's Bottle Cry* — все три). Уруки отличаются отменным здоровьем и легко прокачиваются обстоятельством *Sorumon's Ambition* и бустами *Breed for Battle* и *Sovogery to Match Their Numbers*. Последний также позволяет атаковать урука свирелым, т.е. дает ему вторую атаку. То же свойство дарует своим приспешникам и Саруман (*Keeper of Isengard*). Погодные заклинания Сарумана помогут справиться с вражескими лучниками. Но главным действующим лицом будет не Белый волшебник, а его слуга, могучий урук-хай Лурц, которого придумал не



Толкин, а авторы кинофильма (ломните амбала, который расстрелял Боромиро?) С помощью *Uruk Corpain* вы сможете сыграть его даже из сброса!

Недостатки. Многие считают, что уруки — одна из сильнейших темных колод. Возразим на это тем, что уруки недешевы, и порой не хватает жетонов на то, чтобы вывести одного Лурцо, не говоря уже о его приятелях.

Орки Сарумана: Коварство главного Истари



В последнем вышедшем сете *Realms of the Elflords* была впервые представлена раса сарумановых орков (в дополнение к сауруновским и морийским). Вывод орков в среднем обходится дешевле вывода уруков, но уруки и лосильнее будут. Практически

все изенгардовские орки умеют делать что-либо коварное (например, ранить слутника) в последнюю фазу хода, *Regroup*. Большинство таких способностей орки играют за ранение себе, поэтому принципиально важно, чтобы в конце хода у них оставалось минимум 2 хита. Для этого им приходится или выигрывать бои (с бустами и оружием), или избегать драки с сильными спутниками (для чего применяется другой Саруман, *Servant of the Eye*), или терять минимум хитов при поражении (обстоятельство *Tropped and Alone* и свойство *Isengard Shomon*).

Недостатки. Выбор карт для этого архетипа весьма скуден, ведь орки появились недавно. На деле оказывается, что доводить их с двумя хитами до последней фазы — нелегкая задача, но здесь может помочь добавление в колоду урук-хаев.

Ненависть: Выигрываем, проигрывая сражения

Этот архетип почти целиком собирается из культуры Сауруна, и только *Uloire Conteo*, ранящий слутников за ранение себе в фазу маневра, относится к назгулам. Колода комбинационная и интересна тем, что враги, в нее входящие, могут выиграть партию, не победив ни в одном сражении. Повреждения они наносят прямо перед разрешением результатов боя за ранение себе (таких орков 4 вида), и часто не доживают до последней фазы. Косвенный ущерб обеспечивают уже знакомым нам по лучникам обстоятельства *Under the Watching Eye* и *Orc Bowmen*. Наконец, добивать слутников, у которых остался последний хит, мы будем при помощи единственного универсального темного события, наносящего прямые ло-



вреждения (*direct damage*) — *Note*, в честь которого и назван архетип.

Недостатки. Светлые лучники могут легко снимать хиты с орков и тем самым не давать им использовать свои ранящие способности. Потеря темных обстоятельств подрывает общую стратегию деки.

Overwhelm: Поедатели спутников

Берем самых толстых и дорогих сауруновских орков: *Morgul Hunter*, *Bond of the Eye*, *Orc Pillager*, *Orc Swordsman*. Добавляем лачку оружия, и *Morgul Hunter* легко может быть прокачан, к примеру, до силы 18. Для борьбы с мощными гондорцами кладем лару *Gleaming Spires Will Crumble*. Финальным аккордом в этой комбинации будут 4 штуки событий *Enduring Evil*, за каждое бремя уменьшающих силу слутника: теперь практически любой светлый персонаж может быть съеден одним ударом, если сила орка превзойдет его собственную в 2 раза. Событие *Enheartened Foe* дарует побеждающим оркам вторую атаку. Лучший результат на моей лампате: на второй (!) местности одинокий *Morgul Hunter* последовательно съедает Арвен и Леголоса...



Недостатки. Главная карта в колоде — *Enduring Evil* — требует, чтобы на Фродо лежали жетоны бремени. Столроцентных способов положить их на Хранителя не существует, не поможет и добавление в колоду назгульских карт. Ни один здравомыслящий игрок в партии против Сауруна не оставит в начале игры большого количества бремени на Фродо, так что зло имеет шанс так ни разу и не быть сыгранным.

Назгулы: Бломок клинка на долгую память

В назгульской культуре отсутствуют сопотол-карточки, а потому чисто назгульская дека — один из самых трудных вариантов для собирания. В наиболее распространенном варианте этой колоды в нее кладутся разные назгулы (если кто забыл — у Толкина их было 9), по ларе карточек каждого. Больше нет смысла, т.к. все назгулы уникальные, а потому, имея в руке двух *Witch King*ов, на стол вы можете положить лишь одного. Назгулы дороги (для удешевления используется *Morgul's Gole*), и за ход удастся вывести только одного или двух черных всадни-

ков. Встреча назгула со слутником должна оказаться незабываемой для последнего, а потому мы добавляем в деку пренеприятные обстоятельства, навешивающиеся на слутника в бою с назгулом: *Blode Tip* и *Black Breath*. Первое наносит спутнику ежеходно одно ранение, а второе — не позволяет лечиться. Почти все назгулы свирели, то есть за ход делают 2 атаки.

Недостатки. Обломки клинка и Черное дыхание сносятся карточкой *Sleep Corodhros*. Светлые карты, действующие специально против назгулов, можно встретить во многих колодах: *O Elbereth Gilthoniel* и *Flame Brond* позволяют эффективно противостоять посланникам Сауруна.

Бремя: Совращение молодого Хранителя

Это комбинационная дека, нацеленная на альтернативную победу. Вместо того, чтобы убить Фродо, его можно переманить на сторону Тьмы, навесив на него 10 жетонов бремени (*burdens*). Жетоны бремени можно добавлять многими способами, но от каждого есть то или иное спасение: местность *Eregion Hills*, изенгардовское событие *Worry*, сауруновские обстоятельства *Desperate Defense of the Ring* и *Thin & Stretched* и событие *Gleaming in the Snow*. Основу колоды составляют сумеречные назгулы (*twilight*) в компании с событием *It Wants to Be Found*, а также карты, привязанные к количеству бремени на Фродо.

Недостатки. В деку приходится класть карты нескольких темных культур, что ведет к ее общему ослаблению. К тому же бремя можно не только добавлять, но и снимать его со своего Хранителя. Эффективнее всего это делают Сэм (*Son of Homfoss*) и гэндальфское кольцо *Norog*.

Discard: Рука опустела, закончилась дека...

В прошлой статье о *LoR TCG* я обещал подробнее остановиться на этой деке, в которой наиболее ярко проявляется симбиоз светлой и темной частей. Обе стороны работают на одну цель: опустошить колоду противника и постоянно сносить карты с его руки. С моей точки зрения, это наиболее веселая из комбинационных дек, и приятно бы-





ваает посмотреть на лицо противника, у которого из руки только что дернули одного Арогорно, а второго снесли из колоды. В результате Арогорно нам убивать не придется — он просто не появится в игре...

Светлая часть строится на дварфах, а чаще — на эльфах и дварфах. Дварфы с помощью своих топоров и событий *Nobody Tosses o Dwarf* и *Whot Are We Wailing For* сносят верхние карты игровой деки противника, а эльфы настойчиво олуствуют его руку обстоя-



тельствами *Forseeing Eyes*, *White Arrows of Lorien* и такой неприятной картой, как *Mirror of Golodriel*, тянущей за ранение хозяйке Лорие на две карты с руки оппонента (одна отправляется в сброс).

Дискорд завершает темная сторона колоды. Такие существа, как *Orc Inquisitor*, *Bond of the Eye*, *Tower Lieutenant*, дают возможность вытягивать карточки из руки противника, а *Orc Warrior* — из игровой колоды. Самой мощной картой, включаемой в этот архетип, является *Desperate Measures*, сносящая 5 верхних карт чужой деки (4 карты могут сбросить треть колоды противника). Но она играет за снятие бремени, а это бремя еще надо повесить на Фродо, например, за счет *Desperate Defense of the Ring*, дает противнику выбор: получить на Хранителя жетон бремени или сбросить с руки 3 карты.



А дальше?..

Собирайте колоды, экспериментируйте с отдельными картами. Советы и свежие идеи всегда можно найти в Интернете. Лучшим ресурсом о Lord of the Rings TCG является сайт www.decktech.net, а из российских — www.ccg.ru. То, насколько сильную колоду вы собрали, всегда можно узнать, приняв участие в турнире. В Москве они проходят в клубе "Лабиринт", информация о котором размещена на компакт-диске. Там же вы найдете деклисты, демонстрирующие, как собрать эффективную темную часть "властелиновой" колоды.

В будущем "Игромания" продолжит публиковать материалы о LoR TCG: как новости, так и аналитические статьи.

В России коллекционный карточный "Властелин Колец" распространяет компания "Хобби-игры" (www.hobbygames.ru).

Что принесет новый сет?

В ноябре 2002 выйдет второй "базовый" сет "Властелина", который называется *The Two Towers* в честь второй книги трилогии. Каких нововведений нам ожидать?

Появятся новые игровые механики, и изменениям подвергнется даже сам принцип комплектования Братства. Как можно будет играть старыми картами (к примеру, Боромир вообще не дожидается событий, описываемых в "Двух твердых"? С турнирной точки зрения будут существовать три формата: в *Fellowship* и *Two Towers* можно использовать карты только этих блоков (базовых сетов и двух расширений к ним), а в полном формате — все карты LoR TCG (единственное ограничение — в этом формате применяются 9 местностей только из второго блока).

У светлой части появится новая культура — Rohan, а у темной — Raiders (предположительно, выходцы из Харада). В шестом сете (третий сет второго блока) выйдут знты, но лока неясна, будут ли они отнесены к совершенно новой культуре. На картах персонажей, две из которых мы приводим здесь, появится новая печать — Теодена. Забавно, что Голлума авторы игры сделают слутником ширской (!) культуры... ■



КОЛЬЦО ВЛАСТИ



Chaos Lord
lord@rolemaster.com

Фэнтези ростом 28 миллиметров



МОЖНО смело говорить, что "Эпоха Битв", разработанная отечественной компанией "Звезда", несмотря на все огрехи, стала нашей первой "народной" военно-тактической игрой. Соотношение "цена-качество" покорило даже выдавших виды зарубежных варгеймеров. Но мы ждали продолжения банкета — появления нашей 28-мм варгейм-системы. То, что она появится, предчувствовали многие. Вопрос заключался в другом: историческим будет этот варгейм или фантастическим? Когда в декабре прошлого года я увидел концепт-арт новой игры от "Звезды", я понял, что варгейм будет фэнтезийным...



Наследие Голлума?

*"До, это Я, Мастер Иллюзий..."
группа "Аквориум"*

Выпускать варгейм под названием "Кольцо Власти" (в экспортном варианте — Ring of Rule) в год, когда Толкин с пафосом и триумфом экранизирован и, следовательно, стал причастен к массовой культуре, по меньшей мере рискованно. Но "Звезда" точно и хитро рассчитала свой бренд. Кольцо Власти — это не золотая пустяковина, которую Бильбо нашел в пещере Голлума.

Кольцо Власти — это магический круг, который должны составить пять магов (Заклинатель Огня, Властелин Воды, Повелитель Природы, Мастер Иллюзий и Укротитель Ветров) для того, чтобы доминировать и востововать на поле боя. Если вы вспомните "Ведьмака" Анджея Сапковского и тот магический круг, что составили маги и мотички во время сражения — вы получите адекватное представление о том, что являет собой неодолимая мощь магии и как она важна для победы.

Магия в "Кольце Власти" решает если не все, то многое в том волшебном мире, на фоне которого будут разворачиваться эпические сражения. Пока известны три воюющие стороны — люди (королевская пехота и маги), проклятые и орки.

Проклятые легионеры воплощают мечту любого варгеймера, склонного к экспериментам: вопреки историчности, испытать мощь легионов Рима на швейцарской баталии или шотландских скильтронах. Классические легионеры восстали из мертвых, чтобы мстить живым. Наличеству скелеты-легионеры в "лориках сегментатах" (кто не понял — в пластинчатой броне), с пилумами (копьями), гондиусами (мечом) и прямоугольными скругленными щитами. Полконики фильма "Гладиатор" будут довольны. Есть даже миниатюра ауксипария-легионера в "лорике хомоте" (о.к.о. кольчуга) — с пилумом или же в варианте лучника. Все проклятые ребята уже отлиты в пластмассе в честных 28 миллиметрах, т.е. в стандартном на сегодня масштабе для военно-тактических игр с миниатюрами.

На темной стороне сражаются также некроманты — маги-отступники, которые пошли по собственному Пути Тьмы. За это их ненавидят волшебники — и не дай бог, если ваш маг подберется достаточно близко к некроманту! Оба забудут про колдовство и вцепятся друг в друга (это отражено в правилах). Поэтому держите ваших магов подальше от некромантов.

На стороне "добрых" выступает королевская пехота — типичные воины позднего средневековья. Также пепится настоящий дракон — это будет первый российский дракон, большой и ужасный!

Каждая пластиковая миниатюра собирается из нескольких отдельных частей, что позволило скульпторам добиться точной передачи деталей костюма и вооружения. Правда, сборка фигур займет у игрока больше времени, чем обычно. Но старым моделистам такой подход должен понравиться, так как покрашенная армия смотрится превосходно, что ребята из "Звезды" неоднократно демонстрировали на выставках. Теперь переходим к игровой системе.



Война во всей ее красе

"...Этот кводрот дерется в полном окружении... Охваченный со всех сторон ковалерией, розрываемый ножами, его рубят, доводят, колют... И этот кводрот идет. Идет ровный, плотный даже со щитами. Идет, переступая через трупы и топчет их, толкает перед собой конницу..."

*Анджей Сапковский,
"Владычица Озера"*

Почитатели "Эпохи Битв" найдут систему "Кольца Власти" очень знакомой. Там все те же рядовые — копейщики, мечники и стрепки, есть параметры Подвижности, Удара и Зощиты. По-прежнему существует Полк как тактическая единица. Причем минимальное количество во-

инов для полка можно объявить архидемократичным: 3 воина для пехоты и 2 для кавалерии. Максимальное же количество не ограничено. Также вы найдете знакомые карточки полков с неперменной Словой. Но вот дальше идут существенные различия.

Во-первых, у нас появились стойкие офицеры, уничтожить которых непросто. Помните, в Dark Omen командир полка совершенно непонятным образом погибал последним, потому что его закрывали собой подчиненные? Офицеры принесли с собой в "Кольцо Власти" понятие командной дистанции, и, самое главное, они дают возможность полку отойти от противника и строиться в линию, колонну, походную колонну и каре. Каре — уникальное построение, для полка в каре не существует флангов и тыла, такой полк может стрелять в любую сторону. Далеко не все пехотинцы могут строиться в каре, нужна соответствующая выучка.

Во-вторых, "Кольцо Власти" может весьма отдаленно напомнить Warhammer Fantasy Battles, ибо так же, как и в WFB, за каждую дополнительную шеренгу, вплоть до четвертой, при столкновении в рукопашной полку дается бонус +1. Но коренное отличие "Кольца Власти" от WFB в том, что из "Эпохи Битв" сюда перешли понятие зоны контроля перед полком и такая важная для тактики вещь, как прикрытие флангов.

В-третьих, у нас есть застрельщики, коих может быть до половины воинов из числа полка. Если в полку присутствует офицер, то толпа застрельщиков может перемещаться в пределах командной дистанции командира

и, злородно улюлюкая, забрасывать противника стрелами или дротиками. При атаке противника застрельщики бодренько возвращаются в свой полк и ставятя в последнюю шеренгу.

Для меня как для варгеймера со стажем самое красивое в "Кольце Власти" — это правила расстановки войск перед сражением. Помимо известной по "Эпохе" расстановки войск через ширму (приятно удивить врага тяжелой кавалерией!), есть оборонительное сражение, где атакующий расставляет войска после обороняющегося. Также прописан встречный бой, когда игроки по очереди выставляют свои войска, начиная с самых больших полков. И, конечно, есть возможность выиграть сражение резервным полком.



Бой как квинтэссенция стратегии и тактики

"Во мной! — прокричал гроф, вырывая из рук хорунжего штандорт. — Во мной! Третогорцы, во мной!"

Они ударили. Ударили сомоубийственно, строшно.

Но действенно. Нильфгордцы из дивизии "Венендоль" сломили строй, и но них с ходу полетели редонские хоругви. В небо вознесся строшный гул."

Анджей Сапковский, "Владычица Озера"

Стрельба по плотному строю ведется особым образом: сначала погибает фигурка, стоящая в центре шеренги, затем последовательно по одной справа и слева от погибшей. Для игры это несущественно, так как шеренги потом, как в WFB, заполняются из задних рядов, но процесс убийства солдатиков противника становится веселым.

При стрельбе используется знакомая таблица с ближней, средней и дальней дистанциями, перекочевавшая в новую систему из "Эпохи Битв". Для попадания нужно выкинуть на d20 число, равное или меньшее, чем то, что указано для данной дистанции. Потом, если выстрел был метким, хозяин миниатюрки кидает старый родной спасбросок, определяющий, помогла ли броня горемыке-солдату.

Очень изящно авторы игры разрешили такой спорный и нервный для игроков момент, как стрельба по полку, участвующему в рукопашной с противником. Если при броске на попадание выпал чет, то проверку на броню депадет наш боец, в которого угодил свой же растапа-лучник. Если выпал нечет, то крепость своей брони проверяет противник. Все просто, и действие разрешается одним броском кубика!

Как всегда на войне, стрельба и рукопашный бой неизбежно приводят к тому, что шеренги бойцов редуют. Если в попку выбито более половины воинов из первой шеренги, то полк тестируется на пси-

хологическую стойкость. Солдаты могут впасть в лоник и побежать. Это знакомо почти всем варгеймерам: тактическая боевая единица превращается в стадо, одержимое жепанием как можно скорее убежать с поля брани!

Движение полков и объявление атаки подобны WFB, но вот ответные реакции атакованных попов оригинальны. Как вам понравится, что можно контратаковать вражеский попок, попросту врезавшись в него, прямо как в батальных сценах из "Храброго сердца"? А можно устроить подлость: отойти назад, и тогда враг, не рассчитавший расстояние для броска, запыхается и остановится. Естественно, на следующем ходу мы ему врежем!

Но наибольший интерес у убийцел "Ворхаммера" в "Копце Власти" вызовут две характеристики удара и дво показателя защиты у воина. Как в Warcraft III, наш вояка может смело рвануться в бой, тогда у него будет сильный удар и плохонькая защита. А можно перейти в зощиту, оборонительный бой с редкими контратаками на врага. Какой стиль драки выбирать, решает игрок.

Победу приносят маги

"Вильгелфорц повернулся к чородейке, разбил в пыль колонну, зо которой оно укрылось. Яростно крикнул, прошил тучу дымо и пыпи огненными нитями. Йеннифер успело отскочить, ответило, лустив в чородея собственную молнию, которую, однако, Вигельфорц без всяких усилий и почти игроючи отрозил."

Анджей Сапковский, "Владычица Озера"

Несмотря на такое количество разнообразных солдат, на поле боя в "Копце Власти" царствуют маги и некроманты. Список заклинаний пяти школ магии впечатляет, там вы найдёте все, что видели в Dork Omen и Warcraft III: от ожившей травы, заплетающей врагом ноги и мешающей передвигаться, до абсолютной защиты всей армии от стрел и мечей. Последнее зокливание, как и прочее мощное копдовство, доступно только для Копца Власти.

Тактика боя, видимо, сведется к такой схеме.

Нужно много волшебников: по меньшей мере, пять магов разных школ для создания Копца Власти и штук пять-шесть им на замену (не ровен час убыть!). Кольцо Власти под прикрытием воинов способно творить с врагом жуткие вещи — от испепеления всех воинов вражеского попка до страшного заклинания синей школы (Воды) "Момент молчания", когда есть 45% шанс полностью подавить вражеские заклинания.

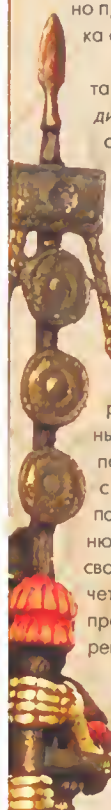
Так кто же эти безумцы, что осмелились бросить вызов Копцам Власти? Некроманты, последователи Темной Сипы, используют свои знания, чтобы воскрешать мертвых и вызывать демонов. Они способны создать на поле боя аналог Копца Власти — Копце Смерти, но и без этого они достаточно сильны, чтобы противостоять могуществу магов. Страх, похищение маны, безумие, когда несчастный рубит своих же товарищей, — все идет в ход!

Но на всякий прием есть свой пом: существуют особые герои — берсерки. Внешне похожие на Мэпа Гибсона из того же "Храброго сердца" с перекошенным лицом, вымазанным синей пинной, и с добрым двуручным клеймором в руках, берсерки успешно справляются с двумя важными задачами: 1) кого-нибудь завапить и 2) не допустить, чтобы кого-нибудь завапили.

Иными словами, берсерки — это оружие уничтожения вражеских магов и некромантов. Есть пять кланов берсерков, и каждый — с уникальными способностями и техникой боя. Моим любимцем стал берсерк клана Кровавый Скорпион, который может просочиться в режиме Stealth мимо врага и быстро устранить жертву. Берсерки также успешно работают телохранителями, несмотря на свой дикий и необузданный нрав. Представьте себе, что Копце Власти охраняют пять берсерков (можно и больше), и вы поймете, насколько непросто тактический рисунок боя в новом варгейме от "Звезды".

Продолжение следует

А дальше мы ждем новых наборов солдат, обязательных монстров, типа тропней и минозавров, стада кавалерии (как красиво будет смотреться на вашем столе закованные в миопанскую броню рыцари!) и, конечно же, драконов! Возможно, будут художественные книги, посвященные игровому миру "Копца Власти" (а чем мы хуже англичан с их "Ворхаммером"?). Ведь так хочется верить, что фэнтези ростоком 28 мм, невожно, из ппастмассы или из "белого метаппа", — это всерьез и надолго.



КОМПАНИЯ «NEW MEDIA GENERATION» ПРЕДСТАВЛЯЕТ

TEAMFACTOR

СТРАТЕГИЯ, СИЛА, СМЕЛОСТЬ

- > Тактический шутер с элементами RPG
- > 12 секретных миссий в разных частях света - Европа, США, Ближний Восток, Азия и острова Тихого океана
- > Продвинутый AI
- > 48 видов реального оружия, снаряжения и экипировки
- > До 60 игроков в многопользовательском режиме игры
- > Великолепная 3D графика и потрясающий звук

Минимальные системные требования:

- > MS Windows 98/2000/NT
- > Процессор Pentium 3 450 Mhz
- > 64 Мбайт ОЗУ
- > CD Rom 2x
- > 3D видеокарта с поддержкой OpenGL
- > MS Windows совместимая «мышь»

New Media Generation
Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
тел.: (095)903-80-98, (095)903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

www.nmg.ru

www.teamfactor.co.uk

7FX



Singularity
SOFTWARE

NMG
NEW MEDIA GENERATION

Алексей Удодов
(exec@inbox.ru)Иллюстрации:
Олег Васильев aka aPeX
(fistashkaandape@rambler.ru)

История расхождения материала

ТьМА... И тут же яркий свет. Странно, я не чувствую запахов. А уши оглушают звуки стройки. Какое здесь ужасное солнце, я просто ослеплен. Но вот постепенно мои глаза кае-как привыкают к такому "освещению", и я наконец могу осмотреться. Боже, вот эта пейзаж! Изумрудно-зеленая трава с живописно разбросанными психоделически яркими мухоморами в рост человека, яркими до рези в глазах цветами, аккуратно стриженными кустиками и не менее аккуратно подстриженными деревцами. Работа профессионального садовника. И вся эта красота располагается на пригорках. Не на холмах, а именно на пригорках, создающих неровный ландшафт. Такая бугристая земля тянется до самого горизонта. Только вдалеке стоит некая возвышенность, торчащая оранжевым пятном на фоне сочной зелени. А еще здесь идет грандиозная стройка. Все бегают, все при деле. Кто-то капает, кто-то стучит молотком по каркасу здания, а кто-то таскает доски и камни. Почему эта картина кажется мне такой знакомой? А гигантская стройка даже как-то радует?

Пытаюсь акликнуть пробегающего мимо. Он даже не обратил внимания. Все-таки кто же я такой в этом мире? Ответ на этот вопрос пришел ко мне даже раньше, чем я ожидал. Ковырявшийся в земле рядом со мной тип с лопатой неожиданно встал и начал чего-то ждать. Все мое нутро перевернулось. Я тут стою, а надо нести камни, как же так можно! И, забыв обо всем, я памчался по направлению хибары с соломенной крышей, откуда выносят камни и доски.

Я — носильщик. Эту истину я понял первой. Мае предназначение — таскать все, что нужна в производстве: зерно, муку, железа, животных, живых и не очень. Всего и не упомнишь. Тем более мне надо только четко знать, откуда и куда нести. Работаю я круглые сутки, но совсем не гарюю по этому поводу. Во-первых, я не устаю, а во-вторых, другие носильщики работают точно в таком же режиме.

А вообще, тут даже неплохо. Когда хочется кушать, я иду в таверну. Там неразговорчивый парень с первого взгляда определяет, что тебе пора есть, и выдает установленную на этот день порцию. В лучшие дни выдают три блюда: булка хлеба, колбаска и кружка винца. Сейчас только колбаска и вино, но — что еще нужно настоящему мужчине для полного счастья? Н-да... Конечно, женщин. Но их тут как раз и нет, по крайней мере, я ни одной пока не встретил. Хотя я ни разу не мылся и даже не раздевался... Но куда это меня понесло, лучше подумаю о чем-нибудь отвлеченном. Например, о посланнике. Да, посланник, он выглядит как наконецник копыя и летает по округе. Нас, носильщиков, не трогает, все больше дамами занимается. Да и обнаружил я его по чистой случайности. Тени он не отбрасывает, просто посмотрел я как-то в небо и вижу: копье летит. Потом заметил: не просто летает, а со смыслом, жизнь в поселке налаживает.

Вот только одного понять не могу: зачем здесь столько солдат? Иногда я таскаю оружие в здание, с виду похожее на замок, и кидаю его в темноту внутри здания. Оружие пропадает, и выходит солдат. Здесь же, у замка, солдаты собираются в отряды и уходят за горизонт. Все производство работает на армию: пища идет на

прокорм солдат, все ресурсы идут на их снаряжение. Можете мне поверить, я уже выучил наизусть, где и что производится. Но какая в этом цветастом и сопливом мире может быть война? Я и чужаков никаких тут не видел. У всех в одежде есть что-нибудь синее — значит, все свои.

Но все, еда съедена, пора уже и за работу приниматься. Куда мне идти? На ферме уже давно лежат колосья на прокорм свинух. Туда и пойдем. В последнее время я часто замечаю, что в поселке что-то изменилось. Здания такие же, человечки, как и прежде, работают с неутомимостью роботов, но народу явно стало меньше. Раньше на улицах было не протолкнуться, а сейчас даже на самых центральных сделалось пусто.

Но вот и ферма. Все фермы стоят на отшибе, им нада много земли. Колосья лежат, как всегда, в одном и том же месте акку-



ратно сложенной кучкой. Здесь вообще все аккуратно, и мусорить не получится, даже если захочешь — все отходы исчезают, как по моновению волшебной лалочки. А что это за звук? Топот копыт? Интересно, наша конница. Или не наша, все кросного цвета. Тогда, наверное, это какие-нибудь союзники, врагов тут быть не может. Ой... а почему тогда все чеповечки в соломенных шляпах, не выпуская кос из рук, так начали убежать? Это тутушный способ приветствия?

По мере приближения конников мне становится все труднее устоять на месте. Совсем рядом со мной конник настигает чеповечко в сопоненной шляпке и рубит его мечом. Над головой чеповечка появляется короткая красная полоска. Второй удар, и чеповечек падает, мгновенно превращаясь в скепетик. Никакой крови, никаких подробностей, но страшно до ужаса. Не помня себя от страха, но не выбрасывая копосьев, я бросаюсь вправо, в лес. Это, наверное, и спасает меня от смерти, но не от удара в спину. А боь! Жалящая боль молнией проносится через мое тело и гасит весь мир у меня перед глазами.

Прихожу в себя и вижу, что куда-то иду. Ничего себе, мое второе я, которое всегда пуще меня знает, что делать, может уловить тепом и без участия сознания! Поднимаю голову, чтобы поблагодарить небеса за свое чудесное спасение, и от неожиданности отпрыгиваю в сторону. Над моей головой висит красная полоска, как и у того фермера! Я мог умереть, почти умер! "Куда я иду?" — спрашиваю у своего второго я. В бараки. Если бы мог, я возопил бы от зпой радости, но в этом мире никто не радуется и не грустит вслух. Гопос прорезается только при смерти. Ну все, красные, я иду мстить.

Люди без попосок над головами — признак мирного времени. Давно я не видел пудей с чистым пространством над мокушками. Мой отряд постоянно где-нибудь бьется, и всегда над головами наших храбрых конников развешаются (ну, это я преувеличил, они не двигаются) свидетельства недавних боев. Да, я — конник, мне ловезло. Когда я подошел к баракам, какой-то носильщик лодвез партию коней. И к обычному комплекту моподого бойца мне добавили пошадь. В принципе, быть военным хорошо. Ходи себе в отоки, о после пети к базе. Там прямо в чистом попе тебе принесут еды. Когда я был носильщиком, то все время бегот, суетился... жизнь конника гораздо беспечней.

Одно плохо — кругом война, а я успею привязаться к этому миру. Постоянно смотреть на жертвы и разрушения мне очень больно. Везде пежат скепетики и стоят наши изроненные бойцы. И посланник — летающий наконечник копья, который для меня всегда был символом миро и процветания, — стол лервым и главным признаком очередной битвы. Он всегда в центре, в самом центре месива, всегда посылает солдат в самую гущу. Помню, как первый раз послонник указал мне луть в битву. Посланник очертил наш отряд зеленой рамкой, и, когда рамка исчезла, каждого бойца опоясал зеленый кружок, наляняя всех (меня — точно) отвогий и доблестью. Тогда мы и стапи отрядом номер пять. После того как нас обвели зелеными кружками доблести, рядом с головой каждого из нас появились цифра "пять". С тех пор я видел, как посылают в бой, очень много роз, и не всегда обведенные зелеными кружками доблести бойцы побеждают.

Хотя мне-то как раз нечего плакаться о тяжелой жизни. Я — сопдат, которого слишком дорого заменять, меня берегут. Мы в основном догоняем и добиваем остатки вражеских отрядов, поддерживаем другие части и охраняем стрепков. Ну и еще делаем одну очень забавную работу — разрушаем здания. Да, конники разрушают здания, мечами. Надо просто подойти к дому и бить его мечом. Через некоторое время он загорается, а затем происходит взрыв. Смешно? А мне нет. Потом еще приходится уворачиваться от оскопков, а это уже совсем не весело. Из чего, черт возьми, сделаны все эти скотобойни и хлеболекарни, если они взрываются от ударов мечами?

И еще одно отвратительное занятие — убивать мирных жителей. Здесь их не захватывают и не пытаются вербовать. И я бы ни-когда не стал их убивать, но посланник приказывает, и все убива-



ют, а как же пойти против посланника и своих? Да и, честно говоря, если штотских не трогать, то они остоются стоять рядом с развалинами своих домиков и в конце концов погибают от голода. Пусть пуще умирают как воины.

А всю самую грязную работу выполняют простые ребята: лучники, мечники и копейщики. Они — настоящие герои этой войны. Барды и менестрели должны бы слогать о них песни (но откуда тут взяться бардам и менестрелям, если все вокруг всегда молчат?). Зато смерть постоянно дышит им в затылок. Это сейчас легче: мы одолеваем. А раньше наших убивали целыми отрядами. Доже был уничтожен лервый отряд конницы (наш — второй и последний). Определенно, после войны им всем должны возвести памятник. А я снова стану носильщиком и, проходя мимо памятника, буду вспоминать этих ребят, так же, как и я, вышедших из здания с вывеской "Шкопа". Не хочу хулить великих, но отчасти вина в смерти стопких храбрых воинов висит на послоннике. Он руководит войсками, но, видимо, ни в каких военных школах не обучался. Командует как попущится. Только лод конец войны он немного начал соображать, что к чему. Спустился бы посланник к нам, в самое пекло, тогда бы он понял, как надо воевать.

Что это? Какой-то зов? Ага, загорелся номер справа от моей головы. Посланнык вызывает своих самых храбрых орлов. Куда идти? На северо-запад, так далеко? Там же одни леса. Эти вопросы я задавал себе, уже галопом несясь в указанную точку. Да, действительно, леса, притом густые. Что происходит? Нам устанавливают сложный ломаный маршрут. Я его чувствую. Ну вот, теперь до обеда нам придется плутать по лесу. Наверное, здесь надо что-то разыскать. Лес какой-то странный. Все деревца до ужаса аккуратные и через одно или два одинаковые. И еще тут очень темно, гораздо темнее, чем на равнине. Пытаюсь высмотреть на небе посланника. К своему удивлению, не нахожу. Ну и как мы узнаем, что же нам надо найти? Значит, надо будет внимательнее смотреть по сторонам.

Вой. Значит, тут еще и волки есть. Я никогда не езжу первым. Честно говоря, я немного трусоват и люблю перестраховаться. И сейчас я очень радуюсь своей трусости. На переднем одновременно налетели пять волков и уже покусали до красной полоски. Он еле успел развернуть своего коня и дать деру. А мы бросились в бой. Волки не прыгают и не уворачиваются, а просто стоят и кусают. На, гадина. Желтая полоска. Еще раз. Труп. Ого, оказывается, убитые волки, как и люди, оборачиваются костями. Я бросился помогать товарищам. Скоро все волки оказались убитыми. Только одному волку повезло, он смог убежать. Нет, не преследуйте его, нам надо идти по маршруту. Никто не обратил внимания — все храбрые конники усаkali вслед за волком. Придется и мне последовать за ними.

Скачу вслед за соратниками. Еле за ними поспеваю, резво они взялись за этого волка. Вдруг лес расступается, и я выезжаю на поляну. А на поляне передо мной предстает зрелище, которое не могло мне лривидеться и в самом кошмарном сне. Страшный одноглазый великан с дубиной убивает волка и сейчас прет прямо на мой отряд. А что это за ним? Загон? А там какой-то человек... Нет, надо думать о том, как спасти отряд. И я бросаюсь в пространство между моим отрядом и гигантом. Мой расчет оправдался

— гигант теперь идет на меня. А теперь припшорю коня — наверняка, если чудище доберется до меня, мне хватит одного удара.

Надо отвести гигонта подальше от отряда. Оглядываюсь. Хех, да это чудище еле за мной поспевает. Резкий маневр между деревьями, разворот на 180 градусов, и я уже скачу назад. А гигант даже не может лонять, куда я делся.

Вот черт. Нельзя отвлечься ни на минуту. Пока я отвлекался великана, тут появились красные. Что им здесь понадобилось? Наверное, человек из загон, старичок в фиолетовом балахоне, которого они сейчас уводят. А часть бьется с моим отрядом. Что мне делать? Помочь своим товарищам или попытаться отбить того, за кем нас сюда послали... Нет, надо помочь своим.

Справиться с тремя мечниками оказалось проще, чем я думал. Пара желтых полосок над головами — это просто семечки, скоро они исчезнут. Тут нас снова позвал посланник, но сам не появился. Только загорелись цифры "пять" у нас над головами. Приказ — идти в направлении, ло которому ушли красные. Замечательно, теперь есть повод последовать за красными. "Вперед!" — мысленно прокричал я.

Мы выехали из леса и тут же натолкнулись на своих. Войска стоят до самого горизонта. Сначала синие, потом красные. А на горизонте находится всего-то маленький городишко. Но столько войск, и наших, и красных, я еще нигде раньше не видел. Похоже, это поселение — у красных последнее. Значит, бой, который сейчас начнется, тоже. Мы встали в указанное посланником место.

Поначалу все сражения налминают бал. Так начинается и это. Лунники осторожно сходятся на расстояние выстрела и начинают вяло перестреливаться. Потом у кого-то из полководцев не выдерживают нервы. Армии кидаются друг на друга, и бал превращается в свалку. А над свалкой летает посланник и пытается как-то маневрировать отдельными частями и наводить порядок. Но это уже совершенно бесполезно. На этот же раз беспокоиться не стоит: наших больше, и за победу можно не волноваться.

Нужно высматривать старика. Хотя он и выглядит щуплым, но по мне — не все тут так очевидно. Ага, вот и он. Встал прямо за порядками красных, так его будет гораздо труднее достать. Что это он делает? Воздевает руки и — какой ужас! — с неба летят гигантские столбы льда, круша и ломая наши порядки. Ай, одна глыба льда ударила в землю прямо рядом со мной. Ну, все, этого я стерпеть не могу. "Отряд, за мной!" — без особой надежды на понимание прокричал я (ну хорошо, разговаривать не могу, мысленно прокричал) и полетел навстречу своей судьбе. Обернулся. Это что-то новенькое: конники впервые в жизни послушали кого-то кроме посланника и теперь скачут вместе со мной! С чего это они вдруг... Ладно, сейчас не время это выяснять.

Удар, еще удар. На мечника красных в среднем нужно три удара. Вот уже все пространство вокруг меня и моих людей завалено скелетиками. Еще один мечник упал и обернулся костями. Но, боже, как далеко до старика. А что за крики слева? Великан?! Он все это время меня преследовал? До чего настойчивый тил. Ничего себе у него удар, мечники так и разлетаются во все стороны. Предполагаю, что бы со мной случилось, если бы он тогда меня догнал. А великан тем временем лытается до меня доброться. Замечательно! Красные перенесли все свое внимание на него. Строй, отделивший меня от старичка, значительно поредел. Удар, еще удар.

Вот я один на один со старичком. Каких чудовищ все-таки делает из людей война: я ударил его, не раздумывая ни секунды. Старик, даже не вскрикнув, повалился на землю и, к моему удивлению, растаял столбом дыма. Я осмотрелся и увидел, что красные убили великана, но их уже теснят по всему полю. Еще немного, и, повзрывав все здания, мы наконец добьем красных лоразитов. И каждый получит по медали с наконечника колья-послоники. И будет пир с хлебом, колбасками и вином. Йуппии!

Открываю глаза. Отрываю голову от клавиатуры. Ужас, похоже, я заснул прямо за компом. Смотрю на экран. На экране — окошко с надписью "Миссия завершена".

"Вот и вся награда", — почему-то пронеслось у меня в голове. ■



Кольцо власти ring of rule

FANTASY

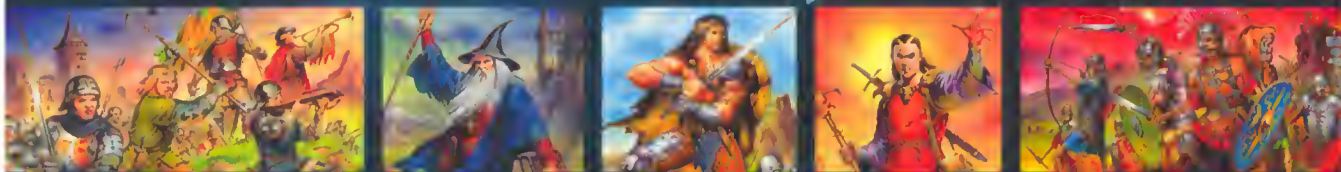
3-4 игрока

GAME SYSTEM

ВОЗВРАЩЕНИЕ ПРОКЛЯТОГО ЛЕГИОНА

НАСТОЛЬНАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ ФЭНТЕЗИ-ИГРА

- ★ Такого ещё не было: настольная real-time стратегия
- ★ Мир классического фэнтези
- ★ Магия пяти стихий на поле боя
- ★ Мировой уровень качества по российским ценам
- ★ Варианты сборки фигур ограничены только вашей фантазией
- ★ Вы можете покрасить свои армии, но это необязательно. склейте фигурки и играйте



Наборы из серии «Кольцо власти» вы можете приобрести по почте, обратившись по адресу: Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2, АО «Звезда».
Телефон для справок: (095) 210-8871. Оптовый склад в Москве: ул. Милашенкова, д. 22
E-mail: zvezda@df.ru, <http://www.ageofbattles.ru>
Почтовая рассылка осуществляется фирмой «Весь»



СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ИГРУШЕК!

Катя



Добрый день, други и подруги! Печальными глазами пядя в акосшко, за которым сереет нечто дождлива-тоскливенькое, констатирую, что лето, увы и ах, подошло к концу. Помахав радужными крылышками песных фей из Zapzarah, оно растворилось в туманном далеке, именуюмом прошлым.

На что я тут вздыхаю и навожу тоску? Классическая русская рефлексия — самое разрушительное и бессмысленное депо на свете! Вон, здоровая психика Геймера настроена на куда более оптимистический пад: из-под груды дисков, кипы распечаток и кучи журналов в его любимом угпу доносится бодрое сопение:

*"...Дети, в школу сабирайтесь,
Петушок пропел довно,
Кок вы там ни улиroyтесь,
Ни кусойтесь, ни брыкойтесь,
Не поможет все ровно!"*

Подхватываю и продопжаю этот классический стих о нездоровой реакции несознательных индивидуумов на радужные перспективы праздника всеобщего труда:

*"Стонет зверь, рыдает птошко,
"Короул!" — кричит пчело,
Своем тащится букошко...
Неужели им ток тяжко
Принимоться зо дела?"*

Мне — ДА!!! — тяжко! На пляже было лучше! А вам как? Геймер, помопчи, дорогой, со своим нездоровым оптимизмом, а то я сейчас невзначай на тебя чашку горячего кофе опрокину. Или как Алиса — возьму в руки случайно подвернувшийся тесак... Ага, так то лучше!

Теперь, призвав к порядку распоясавшегося Геймера, скажу пару слов собственна о "Почте". Закинув в качестве удочки провокационную тему для обсуждения "Что пучше — компьютер или девушка?", Геймер все лето искал по нашей немалой стране единомышленников для наезда на геймерш в цепам и меня пично. И эта "Почта" должна продемонстрировать все пучшее, на чта наша сильная паповина способна. Так сказать, парад-аппе творческой мысли и все такое прочее. Результат этих ти-та-нических усилий предложен для рассмотрения ниже.

Кроме того, как обычно, мы поговорим об особенностях разных жанров и ответим на некоторые животрепещущие вопросы, которые не дают спокойно спать по ночам настоящим геймерам. И, конечно, дадим новые наводки на игровые сайты, созданные нашими читателями. Приступаем!

Геймер



Здоровеньки. За окошкaм осень. И как это ни неприятно, но вновь нужно топaть в школу, институт и еще в кучу разных мест, где нас не было петом. Единственно, что может немного облегчить ситуацию — так это старый добрый свежий номер любимого журнапа, который, как я сипно надеюсь, вы сейчас держите в руках. Продолжая свою идею отвлечения геймерских умов от проблем насущных, хочу немного пройтись по содержанию нашей ежемесячной рубрики "Почта".

Итак, в нашем шоу участвуют:

- с письмом номера наперевес шовинистсканопазаранский фронт "Геймерши не пройдут" с воззванием ко всем сочувствующим депу выживания поповозрепых геймеров;
 - военно-стратегический опус с критикой и интересными дополнениями жанра RTS;
 - идея внеочередного творческого конкурса;
 - продопжение темы разговора о наркатиках в клубах;
 - и конечно же!!! Подведение итогов очередного тура "12-ти добрых геймеров", посвященного добродневной спорной теме "девушка versus компьютер".
- Читайте и удивляйтесь.

Письмо номера

Бей геймерш, спасай геймеров?

Привет, Геймер, слушай, я тут, читая "Почту Мании", вдруг заметил занятную тенденцию. После брошенного вами клича о том, что если есть девушки геймеры на просторах нашей страны, то пусть откликнутся. Ну и теперь, что ни номер, то по два, по три письма со словами: вот посмотрите, я девушка геймер, и, в общем, мы существуем!!!!

Геймер!!!! это непорядок, если так и дальше пойдет, то в скором времени данный вид индивидуумов придется исключить из красной книги, а потом, того и гляди, они и нас МУЖИКОВ от компов попрут, а сами только и будут делать, что в контру играть и порнуху в сети искать, а нам МУЖИКАМ останется только и делать, что сидеть у телека, пить пиво и смотреть футбол, Непорядок!!!!!!

P.S. Если кто знает еще какие способы борьбы с этой угрозой (противопихотные мины, яды, дохлые мыши и лягушки, там еще какие мерзости), пишите, будем думать, как с этой угрозой бороться!!!!

Ortigr (ortigr@mail.ru)

Геймер

Правильное и очень своевременное предложение внес нам товарищ Ortigr. Действительно, эти геймерши в последнее время совсем раслоялись и панемногу начали вытеснять субтильных и откровенно мапахопных геймеров с насиженных клубов. Собственно, в "Почте" пятого номера за этот год я уже высказывался на эту тему, и, помнится, ситуация, нарисованная мною, была трагична и местами даже лессимистична. С той поры минуло эндцать месяцев. Вместо того чтобы разложиться естественным путем, геймеробарышни размножились, дабипись официального статуса и — о боже! — начали участвовать в чемпионатах. А что же мы — истинные представители своей расы? Рассепись по угпам и шипим оттуда рассерженными лушистыми степашками? Неужели не поднимем слабосильную лапку на защиту чести и достоинства?

Думаю, не поднимем. Потому что, во-первых, сипа геймерш не есть слабость геймеров. Если есть в клубах отличные квакерши и профессиональные террорки, то это совсем не значит, что всем квакерам и контрам надо собирать манатки и толать в лесочницу. Если клуб серьезный и компов хватает на всех, то можно просто жить дружна. Во-вторых, по-моему, просто супер, что поголовье играющих девчонок увеичивается и однопопый состав чемпионатов демократично разбавляется юбками и бантиками (джинсами и патексом). Гармония в единстве сипы и слабости, погик и интуиции. Гетерасексуальная команда имеет намного больше шансов на победу, нежели команда шовиниствующих моносексуалов. Возьмем, как типичный пример, нашу "Почту". У меня мужество, погика, сипа, проницательность, интуиция, тапант, скромность, гениальность, самобщность... А у Кати все остальное, чего там еще осласось...

P.S. Насчет противолИхотных мин — это в точку. Самый замечательный и универсальный способ борьбы против хамоватых пихающихся геймерш, которые так и норовят выпихнуть тебя из-за компьютера. Лягушки, мышки, жабы, змеи и крокодилы-мутанты — просто фигня в сравнении.

Катя

Так, оставив в стороне мапахопного Геймера, который в очередной раз обильно пьет епей на свою макушку, перейдем к сути дела. Суть праста: канфликт папов — надуманная проблемна. Виртуальная реальность тем и хороша, что ты можешь там быть кем угодно: хоть гномом, хоть зепеной ящерницей, хоть драконом. Причем кто ты в реале — парень или девушка — будет видно исключительно по стилю поведения. Если ты сам этого захочешь.

Кстати, мотивация девушек совершенно не такова, как считают некоторые пинейно-дубогоповые. ПротиволИхотные мины — ишь чего выдумали! Нас не запугаешь, не задушишь, не убьешь! Уж если идет борьба мужского Ян и женского Инь за ограниченные компьютерные ресурсы, то бессмысленно подкпавывать нам в тапочки ужей или мазать горчицей безвинных компьютерных мышек. Правильный падход следующий: где-нибудь недапеко, но не в радиусе лрямой видимости от компа, попожить хорошенький симпатичный подарак, например, но-

вую кофточку или шелковый шарфик. И позаволось (вот оно — ноу хау!), чтобы рядом на стене оказалось зеркало. И пусть меряет и вертится, вертится и меряет — процесс может длиться неограниченно долго (А если заколоть волосы? А с этими туфлями?). А тем временем проявивший смекалку и такт товарищ сможет неограниченно долго занимать вокантное теплое место перед голубым экраном. Единственное замечание: важно не перестараться с дипломатией, а то вместо зеркала девушка захочет непременно видеть свое отражение в ваших глазах. А если смотреть одновременно на нее и на монитор, то и окосеть можно! Ибо главный секрет в том, что многие девушки могут отказаться от парня ради компьютера или, наоборот, от компьютеро роди порня, но ни одна девушка не откажется ради компьютера от зеркала!

Письмо №1

Генералы реалтаймовой карьеры

Я военный, а если точнее, то офицер спецназа. Пройдя все уровни Quake в Дагестане и Чечне, как-то плавно перешел на стратегии и хотел бы высказать ряд предложений. Я прекрасно понимаю, что вы сами игры не пишете, но, как я думаю, игровая компания охотнее прислушается к мнению журнала, а не одного человека.

Итак. Подразделение, во главе которого стоит офицер, должно обладать преимуществом по сравнению с обычной вооруженной толпой, т.е. оно может выполнять команды, маневр подразделениями и огнем. Примерно как в "Козаках". Далее. По всем теоретическим выкладкам, командир в бою живет 10-15 мин. Как только его убивают — боеспособность подразделения падает, но это только в том случае, если кому-то его заменить. А если в подразделении есть подготовленные младшие офицеры или сержанты? А потом если вам в начале игры дали роту (допустим), то вполне вероятно, что с количеством успешно проведенных боев наметится некоторый карьерный рост. И вполне возможно, что ваши "подчиненные" тоже будут получать очередные звания, а наиболее способных вы сможете назначать на должности повыше, а не как в "Серуне" (да и во всех остальных играх), когда у дайме неизвестно откуда брались генералы. Мне кажется, что так играть будет интересней.

С уважением, Ромон (koshimin@hotmail.ru)

Геймер

А чего. Вполне себе жизнеспособная идея. Давно пора повысить офицерский статус в стратегиях. Если уж им в жизни зарплату не платят и гоняют почем зря по всей стране без всякой надежды на ПМЖ — хотя бы в играх пусть отыграются.

Хотя меня вот лично немного расстроило заявление о средней продолжительности жизни офицера в бою. Я, конечно, ни в Дагестане, ни в Чечне не был, но какая-то совсем уж хреновая статистика получается. Так никаких кадров, простите, не хватит. Одно дело, когда спрытовый лейтенант накрывается красненькими пикселями, и совсем другое, когда живого чеповека на гусеницу наматывает... Очень хочется думать, что в жизни все-таки не настолько все мрачно...

Что касается реализации карьерной системы, то мне она видится достаточно четко. С накоплением экспы у каждого солдата, в зависимости от уровня, появляется возможность алгрейдо до ефрейтора, сержанта или даже до лейтенанта. Далее, соответственно, еще интереснее. Боевой офицер с богатым опытом вполне может дослужиться до майора или там генерала. Хотя как последний будет ковылять по местам боевых действий, мне лично непонятно. Скорее всего, при достижении определенного звания — скажем, полковника — нужно резко понижать все боевые и жизненные характеристики, оставив исключительно командный воле и умение быстро и четко выполнять маневр "изматывание противника бегом". Потом из таких героев можно даже будет штаб сформировать какой-нибудь. И АИ к ним какой-нибудь придепать. Чтобы игрок мог спокойно отойти от компьютера, а вернувшись, застать своих генералов активно распродрающими дивизию бронетранспортеров противнику.

Будем надеяться, что идея припадется разработчикам стратегии "Блицкриг", что активно куется сейчас в недрах компании "Nival". Специально обращаться не будем, но при случае непременно предложим.

Катя

Перечитала письмо три раза, но так и не поняла, что такого особенно нового нам предлагают. Офицерские чины во главе обычных войск были в чертовой дюжине и еще сотне игр, начиная с древних Master of Magic и Master of Orion 2. Кстати, в "Серуне" генералы брались не "неизвестно откуда", а из вполне конкретного источника: у дайме рождались и подрастали сыновья. Которые обучались, набирались боевого опыта и все такое прочее.

В чистом виде реализация предложенных идей — это Heroes 4, где герой и в сражениях участие принимает, и карьеру делает, и боеспособность отряда поднимает. Рост рядовых подразделений тоже не новая идея: в том же "Мастере магии" отряды росли и мужали в боях, получая лычки, нашивки, звездочки, а также лишние единички хитов, атаки и брони. Правда, самопроизвольно новых героев ветеранские отряды почему-то не рождали. Вероятно,

хитрым ветераном хотелось одного — побыстрее вернуться в казармы.

Письмо №2

Как из Геймера сделать сфинкса

Hola, Gamer!

Я к тебе с предложением (идеями, новой мыслью): создать новый (ну, не совсем новый) конкурс на лучший (худший) фотоколлаж. Вы выкладываете (кладете, заливаете, бросаете) на компакт (плоский такой, как блин) "расходный материал" в виде (ввиду, вроде — в роду) своих (можно чужих) фотографий (рисунков). А мы (ты, я, он, она — вместе дружная страна) используем их по прямому назначению, применяя свои (чужие) руки (или ноги, если не копыта(c)Геймер) и воображение.

Ну, вот, пожалуй, и все (или не все, хз).

Александр ФИЛИПЧИК aka Alex01D
alexoid@omskmail.ru

Геймер

Дожили (приехали, здравствуйте девушки, попики пивка). Меня (ее, его, тетю Симу, бабу Клаву и Евстафия Африканыча) же еще (уже, наконец-то, в который раз, сызнова, вновь, опять) и лародируют (подколывают, прикапывают, откровенно издеваются, мочат корку). Наверное, заслужив. Особенно если данный концептуальный текст читается так же трудно, как и представленное письмо.

Но не будем о печальном. Лучше попробуем оформить в слова условия предлагаемого товарищем Филипчиком конкурса.

Шаг первый. ВВ! — уважаемые читатели — дружно пишете мне что-то вроде "Сулер! Пулер! Каммон! Хочу такой конкурс!" или "Сак! Остой! Иди ты! Нофиг нам этот конкурс не сдался!". Соответственно результату мы решаем, стоит или нет переходить к шагу номер 2.

Шаг второй. Реализуется в случае положительного финала первого. Участвуют в нем исключительно сотрудники журнала "Игромания". Заключается в лихорадочном поиске призов и вкусяшек для будущих победителей, а также в выборе судейской комиссии. На этом шаге мы выкладываем на компакт не-



Вот так вот проиллюстрировал вариант конкурсной работы сам идейный вдохновитель Александр ФИЛИПЧИК aka Alex01D.

сколько пригодных для издевательств фотографий главреда, Дяди Федора, JB и, наверное, меня любимого.

Шаг третий. В течение месяца или двух мы терпеливо ждем ваших работ. Потом все это дело комплонуем, сортируем, оформляем и выкладываем на диск и на наш сайт — www.igromania.ru.

Вот ток вот. Ждем ваших жалоб и предложений.

Письмо №3

Per Anus — ad Astra

Привет, Катерина и Геймер! Читая июльский номер "Мании", посвященный насилию, и особенно то письмо с новым жанром "Как стать маньяком", у меня родилась идея: это Глобальное совмещение зла и добра! Коротко о главном: Вы — Создатель Миров. Цель: Ваша Вселенная должна быть насыщена живыми существами (также имеют значение ее размеры, Ваши навыки и т.д.). У Вас есть навыки для совершенствования:

1) Жизненная сила, то, с помощью чего Вы творите "Постройки": Создание различных звезд (они же солнца), планет и их орбит, комет, астероидов, направление движения звездных систем и т.п., причем с точки зрения баланса элементов в них; в зависимости от этого формируется активность солнца, длительность его жизни (а значит, и жизни данной системы). У планет создается атмосфера. Главное создать условия для формирования жизни на планетах (и не обязательно для жизни людей)! Вы следите за развитием, и в зависимости от этого увеличивается ваш предельный запас Жизненной силы, появляются новые возможности (создание звезд-долгожителей, новые виды планет, комет?).

2) Энергия, требуется для уничтожения, ее можно использовать в различных аспектах: за-

рожение планет Вирусамн, изменение активности Солнца, создание Черных Дыр, изменения и сход с орбит. Спрошивается, зачем уничтожать, если цель — создавать?! Так не просто бездумно разрушать ради забавы, а для того же сохранения жизни каких-либо видов существ.

Пример: Вы создали хорошо развивающуюся звездную систему. Через какое-то время на одной из ее планет в результате эволюции появляются разумные существа (типа Mutantus Sapiens). Они совершенствуют свои технологии, и в какой-то момент им становится мало своей системы. Они направляются в ближайшую систему, где живет другая цивилизация. Стычка. Война мирового масштаба неизбежна (в результате страдают Ваша Жизненная сила и возможности), и тут Вы залускаете какой-нибудь вирус на основную планету агрессора. Население сокращается, цивилизация занята изобретением вакцины, планы на межгалактическое господство откладываются, Вы довольны.

В двух словах не получилось, но о главном нарисовал. Надеюсь, понравится.

Федор (Friar) fmatic@rambler.ru

Геймер

Хорошая идея. Ежели хорошо продумать игровую концепцию — то отличный год-снм можно было бы забачать. Меня, в частности, привлекла идея разумного, оравданного геноцида. Автор называет это "глобальным совмещением добра и зла". Смысл в том, что зло, причиненное одному индивиду, — может оказаться добром для целой расы. Вместо того чтобы уничтожить лад корень к чертовой матери расу-агрессора, мудрый демиург вынужден пойти по пути "меньшего зла", убивая отдельные единицы и тем самым обеспечивая выживание вида. За примерами в Конотоп гонять не надо. Вспомните "великую, могучую, ннکم не-любимую" времен сороковых годов. Путем террора и повсеместной идеологической клизмы страна держалась в одной сильной, по-кавказски волосатой руке Иосифа Виссарионовича Сталина. Люди умирали в лагерях и на лесоловах, расстреливались шеренгами лоротно. Геноцид чистой воды, скажете. Но, черт возьми, какая снлица была в стране. Какой лорядок и дисциплина. И, думается мне, только такое государство могло выжить и лобедить в Великую Отечественную. Как это ни парадоксально, но через кровь, гной и вонь, видимые нашему единичному взгляду, могут тем временем вершиться великие дела планетарного масштаба. Петр I сгноил на своих стройках страшное количество крелостных, но на их костях сделал Россию великой. Кто знает, что стало бы с нами, если бы великий царь н сомодержец лридерживался гуманистских воззрений и концепции восьмичасового рабочего дня? Наверное, лабали бы сейчас кроссовки для Китая.

Кстати, идея ло рациональному управлению цивилизацией можно придумать множество. Я вот тут получил нагоняй от Кати н придумал, что в случае демографического взрыва и перенаселения можно привить части расы гомосексуальные гены. Чтобы, лонимашь, на одного нормального у них два "лпраотивных" приходилось. Фиг тогда они у меня размножатся!

По ловоду лервой части выскожу сомнение. Конечно, сама идея генерации вида в зависи-

мости от тила и экологии планеты, которые можно регулировать, — оригинальна и хороша. Но вот, боюсь, над реализацией лридется потрудиться. Дело не в трехмерной графике и навороченном AI. Скорее всего, основная лроблема встанет в том, как сделать этот процесс и функциональным, и удобным в управлении одновременно. Двигать звездами — дело не тривиальное, знаете ли...

Катя

Когда-то Maxis Software лыталась создавать и лродавать такие игры. SimLife, SimEarth и иже с ними. Но идея лостроения эволюционирующего мира не лрижилась, и виноваты в этом не программисты, о игроки.

Ведь даже Богу потребовалось семь дней на создание мира. А много ли игроков, способных что-то создавать неделю и не лотерять к этому интереса? То-то и оно, что один на тысячу. А значит, проект не окупится. Хотя я с удовольствием бы лосмотрела на такую игру.

Письмо №4

Продолжение темы наркотиков

Здравствуй, ИГРОМАНИЯ!

Посылаю тебе это письмо с дискетой. На дискете — картинка (часть из ннх вы имеете возможность лицезреть на данных страницах — лрим. Геймера).

Ну а теперь можно и серьезную тему обсудить. Я вот не понимаю: в клубах лродают наркотики, так лричем тут игры, лричем тут компьютеры?! Наркотики могут лродаваться где угодно! Неужели, если наркотки лродаются на рынке, то молодежь "разлагается" из-за помидоров, огурцов или черешни? Полнейшая бредятина!!! Лишь бы игры опорочить.

STAZAR

Геймер

Очень рациональное и лравильное сообщение. Очередное ответвление обсуждения темы наркотиков. Полностью солидарен с автором. В лринципе, мысль настолько верно и лоступно описана, что хочется на ней финализировать дискуссию. Если бы, конечно, не одно "однако". Письма, лприходящие в редакцию, лечальны и тревожны. Ибо игры н игровые клубы действительно не лричастны к лроблеме наркотиков. Лричастны мы — геймеры всей Руси, что локулауть буквы "не отхоты от кассы" и тем самым лривлекая дилеров в клубы. Суть лроблемы не столько в клевете (не-лпмню-как-его ТВ-уточника с РТР), сколько в самом факте лричастности нас с вами. Вот о чем я, дорогие мои... Вот что лечалит...

Катя

Мы лподробно обсудили в прошлой "Почте" очевидную логическую связь "клубы — наркота". Травку и прочую дурь толкают в тех местах, где тусуется молодежь, а компьютерные клубы — лросто одно из таких мест наравне с дискотеками, стадионами и кафешками. И все.

Но есть и другие резоны, уходящие корнями в прошлое. Как и везде, в журналистике существуют лреемственность и традиции. Большинство главных редакторов солидных изданий — дяди весьма лотинного возраста, молодость которых лрошла еще в социалистической стра-



"Дарт, который Вейдер, был постоянным читателем "Мании" и рекомендовал всему своему войску почитать "Манию" на досуге... Ваш постоянный читатель Пичуев Юрий (pik@vtsnet.ru)"

не под взвесь-розвесь красным знаменем. И они скланны рассматривать многие проблемы под привычным с юности углом зрения. Причем того же сомого требуют и от подчиненных, которые тоже люди не из пробырки — дома их непрерывно обрабатывают родители.

А такой подход может обернуться обыкновенной казностью. Вот и тянется по страницам разнообразных изданий хвост коммунистической кометы с кодовым названием "тлетворное влияние Запада". С дастверностью астрологических предсказаний вылезают порочные "логические" связи типа: "рок — наркотики", "металлисты — наркотики", "бойеры — что? — правильно, наркотики!". И наконец, компьютерные клубы — наркотики! Плюс эту чушь подогревает неотвязное стремление газетной братии к сенсациям!

Скажите "спасибо" еще, что владельцев клубов не обвиняют в расчленении по ночам приподнявшихся геймеров с чтением при этом Библии задом наперед, да еще в неправильной кодировке!

Письмо №5

Геноцид на пользу

О наркотиках в компьютерных клубах.

В клубе кроме админа должен быть охранник (ока вышибала, aka moderator), который бы выгонял оттуда всяких левых людей (в т. ч. и продающих наркотики). А то встанет кто-нибудь за твоей спиной и смотрит... Проблему наркотиков это не решит, но в клубах продавать не будут...

Геймер

Рациональность в этой мысли есть... Я бы тоже выгонял паразитов, что постоянно маячат за спиной, тшась вычитывать строки еще не написанной "Почты". Встанут, понимаешь и пыхтят. И куда только один наш сматрит.

Если по существу, то я, в принципе, уже ответил в предыдущем письме. Настучав драг-дилеру па башке, мы, возможно, временно решим проблему, но, увы, не устраним причину. Спрос рождает предложение, и торговец смертью не захватывает нам свой товар насильно. Не употребляй геймеры наркотики — не было бы и смысла ими торговать в клубах...

Катя

Ага, типомы тоже большие, чем компьютерный клуб хуже "Клуба 13" или "Пропанонды"? А вслед за охронниками введем фейс-контроль, потом дресс-код... Но это все мечты: охраннику платить надо, о компьютерные клубы избытком свободных средств обычно не страдают. Так что предложение хорошее, но дорогое.

12 злобных геймеров

1. По-моему, этот вопрос появился сразу после создания первой персоналки. И я считаю, что хороший комп лучше плохой девушки. Но не один компьютер не заменит хорошую девушку!!!!!!

С уважением, *IroN_Devil (lon@norcom.ru)*

2. 1) По закону сохранения и превращения энергии: Если один чел. сидит за компом, то Другой чел. гуляет с девушкой. 2) По закону передачи электричества через проводник: Если один чел. сидит за компом, то Другой чел. тоже сидит за компом (особенно если по кабелю! В

Кваку, например). Вывод: компьютер лучше (если, конечно, девушка с ножницами не выступит в качестве де-электрика).

Oler WOROSCHILOW (istomin@ellink.ru)

3. Что лучше??? Однозначно, девушка, т.к. комп — всего лишь бездумная (почти) машинка, коей до реального человека-девушки все еще очень и очень далеко, хотя бы потому, что в жизни с ней (девушкой) нельзя набрать "—add god sword's" и получить +100 ко всем характеристикам. И девушка гораздо реальнее любого, пусть и очень новороченного компа...

DAnilovK (donilovk@yandex.ru)

4. В идеале, конечно, лучше с девушкой за компьютером! Но роз уж "или", то я отдам свой голос компьютеру. Его без труда можно выключить, когда он надоест!

Федор Prior (fmotic@rombler.ru)

5. Вопрос поставлен изначально некорректно. Разумеется, важны оба члена :-). Приведу пример (ввиду того, что я гей — делайте скидку, г-да натуралы): пришли домой, зашли компьютер, заснули в CD-ROM диск Darren Hayes "Spin" и после этого почему-то передисциплировались на лежанку... Проверено — срабатывает железно! Так что в нашей жизни важно все: и компьютеры, и девушки, и парни, и, конечно, Катя!... Вам хочется чего-то еще?

С уважением, *Anton*

6. Сравнить девушку и компьютер — все равно что сравнивать пиво и унитаз: одно нравится, другое необходимо. Причем каждый сам решает, что ему нравится, а что необходимо. Одно другому не мешает.

Юрий Матвеев lordfroo@mail.ru

7. Вот все, что я могу сказать по этому поводу: Помню тот день я, как сейчас, Сели за комп, десятый был час, Ласково нам светила Винда, Даме своей я включил GTA. Стали мы с ней в GTA'ху играть, Старался ее я покрепче обнять, Мр3 диск сладко нам пел, Я шальную ее душой и телом хотел.

Мораль — парни, любите геймерш, и не задавайтесь глупыми вопросами!

Мораль 2 — девушки, не усложняйте нам жизнь, становитесь геймершами!

Темо око [3okoT].Shn@ck.

(Shnock@yandex.ru)

8. Девушка не "что", а "кто", компьютер же наоборот.

Совместимость женского в компе — 99%. Что мужского в компе? — корпус, монитор, винчестер и процессор. Остальное все платы, платы и платы. Клавиатура и мышь — женского пола, а ведь с них идет ввод! Железка, конечно, хорошо, но когда женщина за ней сидит — вдвойне хорошо (обидно — редкость). Но если вопрос идет о том, с кем лучше, то — программисту с компом, всем остальным — с прекрасной половиной человечества!

С уважением, *Виталий око bigmon.*

djslavanmix@mail.ru

9. Еуэврибоди! Че лучше — комп или девушка? Сморя какая девушка и какой комп, но если девушка очень хорошая (не пьяно-обкуренная-наркомано-плоская-давалка :-)), то она лучше любого компа.

(zobito@bazorov.net)

10. Ну да очень спорный вопрос, я думаю, большинство писем будут содержания: "Мой комп меня никогда не обманит и не предаст!"



"Картинка из Fallout Tactics Не очень чаб, на мне нравиться!!! Stazar" *ManiaNews.jpg* — "Сделал картинку, получилась, по-моему мнению, не очень, хотел удалить, потом, думаю, ладно, праста посмотреть отправлю...."
Antony Night (antony@land.ru)

"Ну неужели моя девушка пойдет отсылать мое письмо???"

"Благодаря компу я познакомился со своей девушкой, нужно — еще найду!"

"Я могу поменять все комплектующие, а на девушке ctrl alt del нет!!!"

"А эта "девушка" под какой ОС работает?"

"А мне мальчики нравятся."

Ну а что до меня, то мне кажется, что The Sims в реале все же круче!!!

(JK@timus.ru)

11. Итак, под обсуждение вы выставили тему "что лучше — компьютер или девушка". Ну вот моя шутка юмора:

[Ч]есслово [П]акая [О]бстановка [лучше]:[компьютер] [И] [Л]юбимая [И]гривая [девушка] Ну вот такая бредень вышла. Конечно, ЭТО на Манию не попадет, но зато морально удовлетворюсь :)

Neel (neel@rol.ru)

12. Привет!

Если придется выбирать между девушками и компьютерами, я выбираю девушек и... покупаю себе x-box!

Bink iNikoloi Molychev

(nikoloi_molychev@mtu-net.ru)

Катя

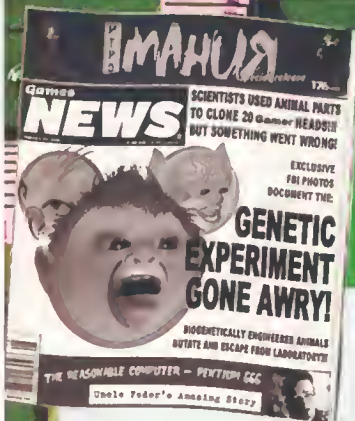
А вот теперь переходим к главной теме "Почты" — обсуждению конкурса "Двенадцать злобных геймеров" (как будто одного мне мало!).

Первым делом расскажем о главном — предлаговшем призе. Сначала было найдено нечто совершенно неочевидное во всех многогранных смыслах точного слова "нечто". Воплощенная идея девушки, соединенной с компьютером — кукла в человеческий рост со встроенным в нее нехилым процессором. Каким из возможных способов использовать это диво, должен был решить сам победитель.

Редакция стапбенела, розглядывая невиданный огрегат. И тут появился злобный Торик, схватил куклу и утопил домой, сказав, что берет ее "на тестирование". Нодо ли говорить, что мы видели ее в последний роз? Так что пришлось искать замену — от куклы осталось только овеществленное в виде фотки с ношими автографами воспоминание, которое мы собираемся использовать как дополнение к новому призу. Геймер?

Геймер

Ну, винить кого бы то ни было в чем бы то ни было смысла не имеет. Кукла была хорошая,



"Сделал картинку, получилась, по-моему мнению, не очень, хотел удалить, потом, думаю, ладно, просто посмотреть от правляю.... Antony Night (antony@land.ru)"

спору нет. Но теперь ее нет. Почтим минутой скорбного молчания и по-

ет номер шесть. Ток поэтично и по существу может выростить лишь человек, в основе своей хранящий самую черную и непроглядную злость в гололке. Восхищает фонетичная преданность пиву. Ведь, черт возьми, — действительно вещь необходимая! Унитаз — что? Фигня, в сущности, даже если и испытываешь к нему самую глубокую симпатию. И тут же прошу обратить самое пристальное внимание на скрытую подоплеку и хитрую логическую игру Юрия. Употребляя нейтральные зоменители "одно" и "другое" и не указывая прямо на принадлежность их к субъектам девушки и компьютера, он оставляет понимающему читающему полную свободу выбора трактовки. Хочешь, думай, что это самое "одно" есть "компьютер", о "другое" — есть девушка, хочешь, думай наоборот. И вошим и ношим, как говорится. В общем, однозначный фаворит Юрий Мотвеев с его концептуальным унитозом. Именно ему мы отпривим нашего супер-крокодила и именного номер "Игромании" с личными подписями Коти и Геймера. В качестве ностальгического бонуса также прикладываем к посылке фотку первоночного призо — нодувной куклы "Тонечко", зоснятой нами в момент прибытия в редокуцию.

Теперь, когда фонфоры отгемели, есть смысл поговорить о следующем роунде. Который но этот роз будет немного более серьезным и, на мой взгляд, более творческим. Предлогоем в качестве темы выбрать один простой, но глубокий, как Морионская влодино, вопрос: "Что ном не хватоет в компьютерных играх?". Если кто-то уже сейсос скозоп "хо! Фигня проблемо!" и лихо сел писоть ответ, то этим "кому-то" лучше свои письмо вообще не присылоть. Ибо ностоятельно прашу много подумать, о потом мопо написать. Ответы длиной в дво километро с обстоятельным онолизом всех компьютерных жанров не нужны. Нужен локоичный ответ в пору предложений. С одной оригинальной, остроумной мыслью. Стеботься, приколываться, мочить корки также не возбраняется. В в любой шутке доля шутки всегда присутствует. Времени но все проу все — дво месяцо. В 11-м номере подведем итоги. Приз — кок и всегдо, жуткоя тайно!

P.S. Нодувного крокодилчико отснять не успели, т.к. злобный Торик умчолся выгуливать животное но Московское водохранилище. Фотография родостного нодувного Тор... тьфу! крокодилчико обязательно будет но страницах "Почты" следующего тор... Ну — вы поняли.

Мы в Сети

Геймер

Мои симпатии ссылкой номер 2 и номер 3. Первая понравилась чостотой обновления, оккуротным оформлением и кучей интересных материалов по самой нелюбимой операционке Windows XP. Вторая отличилась оригинальностью и отличной подборкой новых машинок для Need for Speed. Также достоин внимания чет-

до ли этому родоваться — большой вопрос!

Геймер

Мдо... Более оторванных, озлобленных и ядовито-ироничных геймеров земля еще не рожало. Особенно цепля-

вертый пинк. Если вы токой же любитель сетевой болтологии, кок и я, то очень рекомендую.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать озноченный линк мне или Коте но ящик (лучше мне, т.к. в итоге я компллектую). Условие публикации: сойт должен быть тем или иным образом связан с игроми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.iks.ru/~yevseev. Страничко посвящено всенародно любимому модо Half-Life: Counter-Strike. Но этом сайте имеется куча вкусностей для этого модо. Обновления кождые четыре дня...

2. www.onlyxp.norod.ru. Сойт сейсос только о XP, но в скарое будущем переедет но другой хост и будет о всех виндох. А всеми непюбимые форточки, кок известно, тоже связзоны с игроми.

3. www.nfs.bip.ru. Сойт посвящен игре NFS5. Много розличной инфы, посвященной игре, советы, ЧАсто зодоваемые ВОпросы (FAQ), кучо розличных приборбасов к игре (потчи, допполнения, кроки всякие), а в розделе DOWNload можно скочоть 57 розличных тросс и мошин! (17 тросс и 40 мошин!).

4. www.sersh.net. Здесь вы можете нойти все про ICQ, потчи для ICQ, ICQ порег — qim, Web пейджеры: ICQ Lite, Odigo, также справочник для тех, кто хочет писоть свои странички в Интернете, все про редирект — короткие адресо, софт, игры он-лайн, все про IP-адрес, отправка SMS-сообщений — для клиентов GSM — мобильников, перевод текстов и сойтов.

5. <http://floski2002.norod.ru>. Содержит много ноших ФпЭш мультиков и игр, сделонных но Delphi.

6. <http://eeggs.norod.ru>. Сойт, который посвящен Easter Eggs — интересным недокументированным вставкам в компьютерных программах.

Катя

Нопоследок жепую вам всем успешно пережить трудный одоптоционный период по переходу от летней росслубухи к осенним суровым трудовым будням. Пусть чтение "Монии" в этот сподный момент спосет вас от всяческих фрустраций и прочих моропных травм. До встречи в следуюющем номере!

Геймер

Нежно прошуюсь. Сопидорно с Катей призываю весь уходящий народ к мужеству и стойкости. Пусть лето прошло и на улице стоновится все хоподнее и печольнее, о но душе тоскливее и мерзостней, вспомните о злобном и ехидном Геймере, который не ходил в отпуск и все пето просидел в душной редокации. Стонет немного легче...

Под осенним ностальгически-учебно-печальным флагом с оттенком беспопченного оптимизмо моршировали:

Катя
Геймер

Катя (kat.lyagushka.igromania.ru)
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)



Крылатые фразы

:)))

Во имя процесса-отца, процесса-сына и святого root'a. Аминь!

:)))

Внимание: идет подготовка к последнему запуску Windows 95.

:)))

Словосочетание "мышка-норушко" не несет никакого смысла.

:)))

Влейте в рот загрузочную кружку пива.

:)))

Сверхкороткий анекдот: pkunzip.zip

:)))

Сколько мажнa издеваться над файловой системой?!

:)))

Теперь питание компьютера мажно съесть.

:)))

Винда не приходит одна. (c) Microsoft Team

:)))

Тамбовский волк тебе провойдер.

:)))

Вася Пупкин: миф или реальность?

:)))

Ломер — это вскипевший чайник.

:)))

Программист увидел НЛО:

— У кого-то диск полетел.

:)))

Приезжайте к нам за пастой, будем процы разгонять!

:)))

Тамбовский волк тебе пусть ставит Windows!

:)))

Вот сидит паренек — без пяти минут веб-мастер.

:)))

Ват сразу так, с порога, ставить Windows?!

:)))

Сети — это браконьерство.

:)))

Винды не глючат? Вероятно, вирус!

:)))

Теперь мы отключаем питание вашего компьютера. MacЭнерго

:)))

Сидит Василий Иванович на пне и думает: "Ну какой мне спасать Галактику?"

:)))

Приглючений им мало.

:)))

Крылья... Наги... Хвосты...

Главное — CONNECT хо-роший!

:)))

"Се, грядет с облаками, и узрит Его всякое око. И возрыдают перед Ним все племена земные. Ей, аминь." Так или примерно так древний прозаик Иоанн по прозвищу Богаслов пророчествует в своих Откровениях о грядущем ужасном Windows.

:)))

Сегодня День Матери. Все друженько пратерли пыль с motherboord'ов!

:)))

Сев в самолет, пытался сохраниться.

:)))

Тех, кто презирает программистов, программисты презирают сильнее, чем те, кто презирает программистов, презирают программистов, которые презирают тех, кто их презирает.

:)))

Весь покрытый bad'ами, абсолютна весь...

:)))

Вчера занимался сексом с девушкой. Жалкое подобие RedHat'a.

:)))

Весь сакс мастдая в том, что рулезность фич очень глюкава!

:)))

Вентилятор нужен, чтобы засасывать комаров через дисковод.



Microsoft
Please Wait 95
Final Beta Release (Honest, Guv).



Анекдотический микс

:)))

Звонок в службу технической поддержки.

— Как узнать, есть ли у меня вирус WinCIH на компьютере?

— Переведите дату на 26 апреля.

:)))

Российские собаководы обучили своих собак новой команде: aroot.ru!

:)))

Все люди встретили новый век в 2001-й новый год, а программисты встретят его в 2048 году. Так как, по мнению программистов, в 1 тысячелетии не 1000 лет, а 1024.

:)))

Первое упоминание про Билла Гейтса встречается еще в совместном фильме "Остров сокровищ".

Помните, как там: "...стал Билли мошенник, мошенник и плут... с капилками в пуд..."

:)))

В трамвае:

— Девушка! А девушко! А вы, наверно, программистка?

— Да, но как вы догадались?!

— У вас очень глупое лицо!

— Дурак!!!

— Да я сам программист...

:)))

Приходит программист домой и говорит жене:

— Я голоден, как 256 чертей.

:)))

Останавливает дорожная полиция машину, из машины вываливается сильно пьяный водитель.

Полицейский спрашивает:

— Ваши права?

Водитель отвечает (с трудом ворочая языком):

— Root!

Разыскивается!



Serial number 27966-121-010264-45098



Бронебойная мышь

Произошла эта реальная история в стародавние позднесоветские ранне-перестроечные времена (1988 г.) в одном почтовом ящике Ленинграда. Может быть, кто-нибудь помнит про такие ПЭМ ЕС-1845 — история касается непосредственно их.

Карточка о том, что представляет собой ЕС-1845. Эта IBM PC почти совместимый компьютер на базе процессора Intel 8086 (замечу, что процессор был оригинальный, интеловский, са всеми калибратами и пагатилами), намертво вставленного в системную плату. Системный блок размером с современный big-tower помещался в корпусе из стали, покрашенной в защитный цвет. В общем, военное исполнение. Подслеповатый ч/б CGA-монитор с диагональю 10.5 дюймов. Бетонамешательная газонакасилка, но недарому называемая матричным Epson-совместимым 9-игольчатым принтером, весила 19 (!) кг. В корпусе системного блока имелась прямоугольное отверстие, в котором при желании можно было найти два 5-дюймовых флоппа на 360 кб каждый.

Отверстие, во избежание утечки суперсекретной военной информации, закрывалась откидной крышечкой с защелкой, а для обеспечения электрического контакта с отверстием было абрам-пена каймой из подружженных лелестков.

Эти лелестки являлись причиной непрерывных легких производственных травм. Вероятно, в спецификации на эти лелестки и значилась "после сборки обработать напильником", но кто ж у нас хать раз задавался этим? В результате края вырубленных из стального листа лелестков не только нещадно царапали и резали нежные операторские ручки и шаловливые (или кривые)

руки местных программистов, но и оставляли неизгладимые следы на канвертиках дискет. Паласт дискетой в нужный дисковод было невозможно. Дела в том, что щель между ланелями дисковода была раза в два шире, чем щелчки самих дискодавов, в результате чего вероятность закинуть дискету внутрь компьютера вместе нужного дискодава была очень велика. Один мой коллега даже лалалнял коллекцию своих магнитных носителей, регулярно разбирая корпус своей ЕС-1845 и выгребая оттуда накопившиеся дискеты.

Отдельная слава заслуживает МГИ (министерство государственной информации) тила "мышь". С такой "мышью" в военном исполнении, больше лахажей на крысу-лереростка в камуфляже, можно было смело ходить в атаку против танков. Я имею в виду, в психическую атаку — ланятные дела, браню мышью не лрашибешь, не вызвать парализующий истерический смех у противника вполне даже очень. Стальной корпус размером почти в лалкирлича содержал в себе стальной необрезиненный шарик от, вероятно, танкового ладшилника и весил лачти 400 граммов! К чести конструкторов отечественного тяжелого мышестроения следует заметить, что на лобовой броне сей девайс имел аж целых три кналки, и все они работали.

Все вышелечисленные хазяйства соединялись между собой специальными бранированными (о не лраста экранированными) шнурами. Например, шнур от принтера, будучи аккуратно выгнутым, стоял вертикально, не складываясь. А вот двухметровый бранированный шнур от бранированной мышки имел такую жесткость, что, будучи сложенным и разгибаясь под

действием силы упругости, он был способен привести в движение даже свою собственную 400-граммовую крысу!

И вот однажды один мой коллега зашел к другому моему коллеге в рабочее время, чтобы получить солешен к какой-то брадильно-квестовой игре. Пака второй что-то показывал на экране, лервый стоял и внимал, лалностью отключившись от реального мира. А в реальном мире он машинально отталкивал мышью-1845, которая мешала алереться рукой на стал. А мышью уступать места не хатела, поскольку ее шнур не давал ей лакая. То есть: товарищ толкает мышью, она отъезжает, он ставит руку на стал, мышью лриезжает обратно и бьет его ла руке. В канце концов, раздасадованный таким мерзким ловедением непослушного животного, товарищ так сильно толкает мышью, что она, ударившись о принтер (весом, как вы ламните, 19 кг) и лолностью испальзовав наколленную в шнуре от толчка латенциальную энергию, даезжает до края стала, переваливается через край, вытягивая за собой шнур длиной 2 метра, и падает ребром на большой палец ноги стоящего товарища.

Ланятные дела, ему уже не до солешена — он прыгает на одной ноге и с максимальной лазмажной грамкостью испальзует ненармативную пексику. Немного успавившись, товарищ все-таки решает лряма сейчас дохрамать до травмлункта.

Утром на работу он не лриходит, на звонак дамкой гаварит, что у него балничный. Вылсавшись через месяц или акола тага, товарищ, все еще немного лприхрамывая, лринасит галубую бумаженцию "о временной нетрудослосабности" в профсоюзный стал. Дамка, лринимющая балничные, долго вчитывается в диагноз, а лотом ее лначинает карчить и бить в судорогах — "Производственная травма: мышью на ногу упала". Вось НИИ рыдал... Знай ноших мышей!



Сквозь спам веков

Ток сложилось, что в Интернете я работаю с 90-го года, когда про ФИДО еще никто не слышал, о домене SU хостился в Финляндии. В те времена конференции были тила элитных клубов, почти все всех знали, модемы были по 1200, письма ходили жутко медленно, инагда лару недель приходилось ждать ответа на свой волпрос, а лисьмо размером в 20 кб казалось несусветно большим. Но люди были очень душевные, добрые. В те же времена некоторые мои знакомые лазнакомились и женились (вышли замуж) по переписке. Я свидетель зарождения трех таких браков, и все три — удачные.

В те времена сидюков не было, а люди ходили в гости друг к другу с 5-дюймовыми дискетами лереписывать софт. И хранили софт олять же на 5-дюймовых дискетах. Что? Кто там спрашивает про эти дискеты? Никогда не видели, говорите? Ну эта вам ловезло. Основное досто-

инство этих дискет было в том, что их можно была лробить дыроколом и лодшить в скаросшиватель. А еще они, сложенные вчетверо, прекрасно ломещались в дамскую сумочку.

И было одна конференция, ланазвания сейчас не вспамяю, что-то тила relcom.software, и ее тема — обсуждение софта. До-до, не какого-то конкретно, как сейчас — all.comp.games.action.zuka.buka, а софта вообще! И вот кто-то из лодли-счиков в один лпрекрасный день (влро-чем, он лнаверняка да сих лор влсломилает этот день как сомый черный день в своей жизни) имел неосторожность лослать лисьмо тила "У меня на дискете затерся файл лa-la-la.com, пришлите мне его кто-нибудь!".

Я уже не ломню, что за файл он лросил, но какой-то маленький, и этот файл был у каждого второго. Что-то там системное от ДОСа. А как я уже уломинал, люди тогдо были очень добрые и отзывчивые. По-

этому через пару дней в этой же конференции лоявилось письмо от него же. Письмо было тоже очень доброе, душевное, мал, огромное ласибо всем приславшим, вы меня очень выручили, век ломнить буду, детям расскажу, внукам!

Несчастный! Он и не подозревал, что тучи уже сгустились над его головой. Через день в этой же конференции лоявляется от него письмо, тила, ласибо, я уже лолучил этот файл, можете больше не слать.

Все догадались, кокое лисьмо лоявилось в конфе на следующий день? Да-да, от него же. "Вы все кле-вые лацаны, это хорошо, на не лора ли вам завязывать слать этот файл?" Но следующий день я с нетерпением ждал лприхода лоты. Дал Так и есть! С кучей восклицательных знаков в сабжете и в самом лисьме, лсообщение гласило: "Я уже лолучил ластаточно этих файлов, чтобы лоделиться ими со всеми своими знакомыми. Прекратите немедленно слать мне этот файл!" И замолчал этот товарищ аж на два дня. Следу-

ющее лисьмо от него было лостайно цитирования в какой-нибудь слезливой индийской меподроме. Там были лентенции тила "Я ненавижу софт, я терпеть не могу конфы, меня тошнит от звуков модема, меня ла ночью лреследует этот фойл, лдобейте меня, чтоб я не мучился!"

А я ловарил, что народ тогдо был лдобрый и отзывчивый? Вот и я тоже был лдобрый и отзывчивый, но очень-очень ленивый... И я тогдо не лосылал человеку файла, ибо было лень. Но тут я не выдержал, лереборал свою лень, нашел у себя этот файл и лослал его человеку. Что только не слала-ешь, чтоб ломочь ближнему. Вот так в очередной раз силы добра лостор-жествовали над силами лозума.

Кстати, в конфах этот товарищ больше не лоявлялся. Почему? До очень лросто. Трофик тогдо у всех лровайдеров был ллатный, с лобойной оллотай как исходящей, так и входящей лоты.

По-байт-най!

Так что будьте осторожны, лосы-лая такие лисьма...

CREATIVE

Спонсоры
конкурса:
Creative Labs
и "Бука"

Бука
BUKA ENTERTAINMENT

ГЕРОИЧЕСКАЯ КОНКУРС

Лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV

Конкурс на лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV ("Герои Меча и Магии IV"), объявленный иными в июле, т.е. два номера назад, продолжается.

Время летит незаметно. День за днем, неделя за неделей, и вот уже закончился напряженный жаркий летний период, и начинаются ударные рабочие будни прохладной осени.

Два первых месяца позади, два последних — еще впереди. Пора подводить промежуточные итоги.

...Что принесла ты, почта полевая?...

По-прежнему, как и месяц назад, вопросов приходит в десятки и сотни раз больше, чем конкурсных карт. В принципе — логично. "Герои" не так уж давно появились в продаже, и многие едва только успели допротестировать игру, как нами уже был объявлен конкурс. Естественно, для многих создаваемая на конкурс карта становится первой "четверто-геройской". А значит, с ней и больше мороки, т.е. на ходу приходится разбираться с широчайшим ассортиментом возможностей, предоставляемых редактором.

Впрочем, поток вопросов потихоньку иссякает... должно быть, большинство тех, кто хотел что-то уточнить, уже разобрались со своими проблемами. И постепенно начинает набирать силу поток конкурсных работ. Сначала карты приходили с минимальной периодичностью: по одной в неделю. Потом — по две-три карты в неделю. И по мере того, как в права вступил месяц по имени Август, карты начали появляться в редокции по одной-две в день... Причем, судя по всему, это еще далеко не предел.

Первая подборка карт ждет вас на компакт-диске. Как и положено для "Игромании", каждая карта идет с авторским описанием, кратким комментарием от жюри конкурса и скриншотами. Можно играть, критиковать, высказывать мнения. Если захотите прокомментировать ту или иную карту — пожалуйста! Мы рады будем услышать вашу точку зрения по адресу heroes@igromania.ru.

Но прежде — думается, вам будет небезынтересно услышать нашу точку зрения. Она не является совсем окончательной, т.е. ближе к моменту подведения итогов, по конкурсу все вызвавшие интерес карты будут отыграны нами более тщательно и большим числом участников. Пока что это — самые первые впечатления от самых первых карт, так сказать...

Так вот: неутешительная у нас пока что точка зрения. Вероятно, авторы присланных карт просто поторопились. Иначе они смог-

ли бы найти в своих работах множество ошибок. Кто-то забыл расставить песопипки и рудные шахты окопо каждого замка. Кто-то — накидал полкарты всяких артефактов, а охраны к ним не выставил. А некоторые участники вообще прислали не карту, а "аэродром"... открытые пространства, конечно, хороши, но в меру. Непьзя забывать о том, что играть на пустынной равнине — удовольствие ниже среднего.

Кстати, когда два года назад мы проводили аналогичный конкурс по Heroes of Might and Magic III, таких вот "аэродромных" карт суммарно пришло окопо двадцати. Особенно запомнились их "животноводческие" вариации. Вы только представьте себе... Огромное ровное зеленое поле, посередине которого пасутся стадо кентавров — окопо тридцати групп на расстоянии геройского шага... потом полоска песка, и стада гидр... и так далее. Надо ли говорить, что ни одна из подобных карт не вошла в число призеров?..

Вообще, некий процент хаптуры всегда присутствует, на любом конкурсе. Причем первыми приходят карты, в большинстве своем сделанные из-под задней певой ноги уличной дворняги. И только потом уже начинают появляться серьезные, продуманные работы. Видимо, на сей раз — такая же ситуация.

ПРИЗЫ КОНКУРСА

Призы от Creative Labs: колонки Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D за первое место, внешняя звуковая карта Sound Blaster Extigy за второе место и веб-камера Creative PC-CAM 600 за третье место!



Автор карты допустил чудовищную ошибку. "Аэродром" нарисовал, а самолеты забыл.

Причем качественные карты уже начинают появляться... В последний момент нам пришлось немного переделать этот текст, т.к. с каждым днем появляется все больше и больше действительно сильных работ.

Некоторые из них вы уже сможете лицезреть на компакт-диске. Авторы потрудились на славу и сделали кое-что, реально претендующее на призовое место!

...Опять забыли марку наклеить?...

Всем, кто собирается принять участие в конкурсе и либо уже приступил к работе над собственной картой, либо собирается в ближайшее время этим заняться, перво-наперво посоветуем еще раз (а лучше — несколько) переиграть свою карту за разных игроков и проверить, все ли в порядке. Не забывайте, что у вас всего один шанс — сдайте такую карту, от которой у всей нашей редакции на глаза навернутся слезы умиления, а с губ сорвется: "Вот это да!". Глядишь, и выиграете конкурс. Посмотрев некоторые уже пришедшие на конкурс карты (напомним, они ждут вас на компакт-диске), вы поймете, что хорошие шансы на победу есть у каждого, кто отнесется к делу создания своей карты добросовестно и с умом.

Совет тестировать карту за все возможные замки неслучаен. Частенько выходит так, что сценарий можно играть только тем игроком, с города которого автор начинал депать карту. Если выбрать другого, выясняется, что и шахты далеко, и артефактов нет, и, как результат, играть невозможно. Особенно это касается мультитиперных карт. Очевидно, что в большинстве своем они должны быть симметричными.

Главная проблема — в банальности сценариев. Вроде все нормально — и баланс соблюден, и оформление не подкачало. Но играть неинтересно. Нет изюминки.

Что за изюминка? Да что угодно — интересный поворот в сюжете, скажем... И раз уж зашла речь — о сюжете. Старайтесь как можно больше вплетать его в сам сценарий. Описание — это, конечно, хорошо. Но по ходу игры следить за нитью повествования очень и очень просто. Больше сообщений по ходу игры! Больше неожиданностей (в рамках разумного, конечно). Сделайте так, чтобы играть было увлекательно и непредсказуемо!

...Вам бандероль — 12 килограмм!...

Дерзайте — возможно, именно вам достанутся "железные" награды от фирмы Creative Labs! А пока что мы получаем преимущественно карты лишь участников, которым, возможно, предстоит получить в подарок замечательные игры от компании "Бука". Впрочем, коробочные варианты "Герои Меча и Магии 4" и "Код доступа: РАЙ" — тоже отличнейшие награды. А эксклюзивные футболки с банданами тем паче.



Объекты разбросаны беспорядочно и часто никем не охраняются. Плюс неплохо бы подукросить местность.

С работами разобрались. Теперь перейдем к вашим вопросам. Чаще всего спрашивают, что совершенно ясно и точно определено в правилах. "А можно мне прислать кампанию?", "А несколько карт вы не принимаете?" — письма с подобным содержанием приходят чуть ли не ежедневно. Специально для тех, кто по каким-то причинам не смог приобрести седьмой номер журнала, в котором мы объявили о конкурсе: правила соревнования вы можете найти на компакт-диске всех последующих номеров.

Предпочитаете покупать журнал без CD? Тогда вам прямая дорога на сайт www.igromania.ru, где точный свод правил продублирован во всей красе.

Если вдруг вы все же найдете вопрос, ответа на который ну совсем нигде нет, тогда пишите на heroes@igromania.ru. Ответим сразу же, как только скачаем ваше письмо. И не надо, пожалуйста, связываться лично с сотрудниками редакции. Для конкурса есть только один почтовый ящик, и личные e-mail'ы, скорее всего, останутся без ответа.

Некоторые отправляют карту по десять раз, а потом еще дводцать раз спрашивают, получили мы их нетленный шедевр или нет. Всем тем, чьи работы нами получены, мы высылаем подтверждения по электронной почте. Обычные такие письма, с текстом "Ваше письмо получено, спасибо". Если же ваша работа дойдет, но дойдет битой (почтовые сервера тоже не безгрешны), мы обязательно вышлем сообщение об этом и попросим переслать ее.

На сегодня все. Как всегда, ЖЕЛАЕМ УДАЧИ! ■

ЖЮРИ КОНКУРСА
Денис Марков, Геймер,
Dash, Святослав Торик

и другие сотрудники редакции журнала "Игромания".



Одно из первых пришедших работ — карта "Артефокт" от Александра Сергеевича... нет, не Пушкина — Софронова. Претендент на место в тридцатке.

ПРИЗЫ КОНКУРСА

Призы от "Буки" официальная русифи-



цированная кор-
обочная вер-
сия "Героев Ме-
ча и Магии IV"
всем, кто зай-
мет с 1 по 30
места; коро-
бочная версия
грядущего рос-
сийского блок-
бастера "Код
доступа: РАЙ"
всем, кто зай-
мет с 1 по 20

места; наконец, фирменные банданы/майки всем, кто займет с 1 по 10 место!



НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

На компакт-диске "Игромании" есть раздел, называющийся умно-разумно и по-бойцовски: "Мозговой штурм". В нем вы найдете раздел конкурса на лучшую карту по "Героям". Смело вступив на его территорию, вы встретите том правила конкурса в полном варианте (обязательно прочтите, если не читали), шаблон паспорта карты (без которого ваша работа не будет допущена на конкурс) и первую подборку конкурсных карт с описаниями и комментариями. Ждем вас!



ТЕСТ #25 КВЕСТЫ, КВЕСТЫ, ЧАСТЬ 2

Приветствую!

Посмотрел я на ответы к предыдущему Тесту "Квесты, квесты"... Стол, вру. Смотреть, в общем-то, было не на что. То есть была каких-то два-три письма с неправильными ответами, пришедших в течение первой недели с момента выхода журнала. Неделя — не срок, но все равно удручает. Раньше практически с самого начала было ясно — пошел конкурс или не пошел. Сейчас же — видимо, пошел, но уж больно как-то слабо.

В связи с чем я объявляю следующее: чтобы вы не слишком сильно расстраивались, я открываю новый конкурс, касающийся все тех же зпосчастных квестов. Только на этот раз вопросы будут гораздо легче и станут доступны к ответу не только для хардкорных гуров, но и для обычных игроков вроде меня (я не собираюсь помирять от скромности, и не надеюсь). Встречайте, "Квесты, квесты, часть 2"!

ПРИЗОВОЙ ФОНД



Испанская фирма под названием Pendulo Studios за свое игровальческое бытие создала два квеста. Название первого, к сожалению, никто не помнит, а вот второй, широко известный в северных широтах как "Runaway: Дорожное приключение", стал очень и очень ожидаемой игрой. И вот — дождались. Первое впечатление абсолютного большинства заключалось во фразе "Broken Sword приехал!". И правда, Runaway очень похож на серию от Revolution Software (о которой идет речь в одном из вопросов Теста). В основном похож мягкой двухмерной графикой, необычной проработкой персонажей, а также интересной подоплекой сюжета. Переводом занималась молодая студия Revolt Games, у которой, конечно, получаются хорошие переводы, но озвучка явно хромает. Издателем в России выступила фирма "Руссобит-М", как раз и предоставившая игру на призы.

Собственно, квесты. Разные. Двухмерные. Трехмерные. Текстовые. Пиксель-хантинг, социалки и просто смешные. Разные, говорю же. И, как я упоминал в прошлый раз, почему-то этот жанр считается "женским". Как будто только женщины играют в квесты! Или как будто женщины играют только в квесты! Ха, да я знаю не меньше трех действительно классных квестовиков-мужчин (против, впрочем, трех же не менее классных квестовиков-женщин). А если учесть, что напрягать извилины во все времена заставляли мужчин, то вообще непонятно, что эти самые женщины делают с квестами.

Ну падно, загнул я, конечно. Все играют в квесты. Просто не все считают их жанром, достойным своего умения думать и решать ситуацию брутальным путем. В квестах, сами понимаете, не возьмешь лупмет и не начнешь выносить все и вся. И танков нестроишь, чтобы твоего зпоеда переехать. "Пусть пошадь думает, у ей на то голова есть!" — говорил Василий Иванович из лютно какого квеста.

Итак, сегодня у нас в программе неохваченные с прошлого раза квесты, в число которых входят классические Beneath a Steel Sky, Zork, Grim Fandango, Tex Murphy и другие.

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Долеко не фокт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы оно совпало с официальными источниками. Редакция желает вам успехов и победы!

Вопрос первый

Не надо лугаться, если названия трех игр, приведенных выше (кроме разве что Grim Fandango), вам ничего не говорят. Вопросы, как я и обещал, будут простые. Вот, к примеру. Берем Beneath a Steel Sky. Я не собираюсь спрашивать вас, как зовут главного героя, какого апреля вышла игра или скалько у нее концовок. Я даже не буду рассказывать вам про нее, потому что если вы не играли — поиграйте. А если играли, то и сами все знаете. Меня волнует другой вопрос: какие еще квесты делает или уже сделал разработчик игры Beneath a Steel Sky?

- A. Larry 1, 2 и 3
- Б. Broken Sword 1, 2 и 3
- В. Doom 1, 2 и 3
- Г. Warcraft 1, 2 и 3

Вопрос второй

Первая игра серии Zork была редким (особенно в наше время) представителем текстового квеста, в котором не было графики — только описание окружающего мира и строчка для ввода команд. Кстати, название жанра "адвенчур" (ако квест) произошло от названия первой игры, создан-

ной в этом необычном ключе... Ну так вот, возвращаясь к Зорку. Эта серия претерпела огромное количество изменений, превращаясь из текстового приключения в самый настоящий Myst'оподобный квест. А вопрос будет тоже слегка необычным: назовите мне существующую игру из серии Zork, аналог названия которой есть в тексте, который вы только что прочитали. Ниже перечислены варианты названий и соответствующие им выдержки из текста.

- A. Graphics Zork ("не было графики")
- Б. World of Zork ("окружающего мира")
- В. Return to Zork ("возвращаясь к Зорку")
- Г. Zork Quest ("Myst'оподобный квест")

Вопрос третий

В жанре квестов, как ни прискорбно, очень высок процент "выкидышей". Скажем, с большой ломлой анонсируется некий квест, утверждается, что все там будет супер и квево, а за пару-тройку месяцев до предварительного срока репиза выходит коротенький сухой пресс-репиз на тему того, что праект приостановлен (50%, что выйдет), заморожен (70%, что не выйдет) либо просто ушел "в отказ" (1%, что выйдет). Так было со многими квестами, причем и в случае, когда это была какая-то интересная разработка, и даже в случае огромной раскрутки (известная всепенная, куча роликков, превьюшки). Один из самых ярких примеров — очень разрекламированный квест по вселенной, использовавшейся в известной стратегической серии. А скажите мне, как называлась эта игра перед тем, как все работы над ней были свернуты?

- A. Warcraft Adventures: Lord of The Clans
- Б. The Tiberium Quest: Kane Must Die
- В. Jagged Alliance: Deadly Adventure
- Г. X-COM: Mission to Cydonia

Вопрос четвертый

Одна из известных отрицательных черт всех квестов — наплевательское отношение к современным графическим канонам. В самом деле, когда по планете вавсю шагал SVGA, популярность в народе наряду с графическими квестами пользовались текстовые адвенчурсы, ну а переход в полное 3D был воспринят в квестостроительных кругах как революционный шаг. Впрочем, все это было нормально до тех пор, пока одна ну очень амбициозная компания не анонсировала продолжение одной из своих адвенчур, в которое можно было поиграть только... со шлемом виртуальной реальности! Все, конечно, были в шоке. Впервые на орбене! Сиквел знаменитой игры! Кстати, как этот сиквел назывался?

- A. King's Quest 9: The Son of The Dragon
- Б. Space Quest: Winged Commander
- В. Matrix Revolution
- Г. Мама дорогая, ну и гониво я тут пишу...

Вопрос пятый

Впрочем, технологии не всегда оставляли жепать лучшего. Когда LucasArts объяви-

ИГРО

МАНУЯ

РУСС БИТ-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

JoWood
Productions

CULTURES

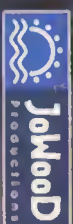
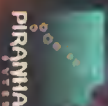
СТАНЬ БОГОМ

ТОТІКІ II

Gothic II



ИМАКУС



па о готовящемся квесте Grim Fandango, все игроки серьезно удивились. Ибо это был первый действительно трехмерный квест на давно разрабатываемом движке, с уникальным (не point'n'click) интерфейсом и мягкой плавной анимацией моделей. Правда, слегка пугало прямоугольность моделей, но тем не менее игра вышла ставной. Единственное, что удивляло квестеров даже после выхода игры, — это количество компакт-дисков, на которых размещался Grim Fandango. Как ни крути, о технология модная, и к ресурсом она должно быть требовательна. Но чтобы столько дисков!... Сколько?

А. 1; Б. 2; В. 3; Г. 4

Вопрос шестой

Как известно, приключения частного детектива Текса Мерфи начинаются с игры Mean Streets. Это был не совсем квест, но именно в нем впервые появляется персонаж, придуманный Крисом Джонсом и им

же отыгранный. Потом были еще игры-игры, и в итоге остановились на Tex Murphy: Overseer, игре, которая даже вышла на DVD по причине недетского объема видео, в ней использовавшегося. Сейчас Access Games уже развалилась, Крис Джонс и его верный соротник Аарон Коннерс занимаются проектом Tex Murphy Radio Theater, но фокт остается фоктом: именно они порозили игровую индустрию, выпустив квест аж на четырех компакт-дисках, причем шпо она под DOS, так как Windows 95 во время разработки игры еще не вышло. Что же это за многодисковое чудо такое?

- А. Собственно, самая первая игра, хоть и не квест — Mean Streets
- Б. Не, это было вторая игра — Mortian Memorandum
- В. Нет-нет-нет, это была третья часть — Under o Killing Moon
- Г. Да не могло тогда такого выйти! Даже The 7th Guest был всего на двух!

Вопрос седьмой

Как и было обещано, вопрос, касающийся "Игромании". Своего рода квест. Задание, то бишь. Вообще, очень сложно придумать некий вопрос, к которому помимо прочего нужно придумать четыре варианта ответа. При всем при этом вопрос должен быть достаточно сложным. Но! Все-таки вопрос придуман, и звучит он так: как известно, в прошлом году вышел пятидесятый номер нашего (и вашего) любимого журнало. По этому поводу ваш покорный слуга...

- А. Забавохап пятьдесят вопросов для Теста
- Б. Сделал пятьдесят картинок для Скринтурсо
- В. Написал отдельный конкурс
- Г. Вообще ничего не сделал — отдыхал от проведных трудов

Условия выполнения теста

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".



Скринтурс #09. Сентябрь

Я скучаю. Откровенно скучаю по тем допеким временам, когда почти каждое первое сентября я торжественно, с новым портфелем, шел в школу. Я шел в школу, забыв о том, что у меня лежит недопротоненный Jagged Alliance: Deadly Games или, скажем, Carmageddon. Мне было хорошо — я шел за новыми знаниями. И вот сейчас, сидя в редакции и набивая этот текст, я завиждаю вам. Да-да, завиждаю в том плане, что вы вот идете каждый день в школу, учитесь, открываете для себя вещи, которые мне сейчас кажутся очевидными, после школы приходите и, возможно, с удовольствием ищите дополнительную информацию в Интернете или прочитываете учебник от корки до корки...

И вы знаете, даже если после школы вы очищаете голову от всего, что касается



скупных знаний, я тоже вас понимаю. Сейчас вы забыли на учебу, о потом вам что-то покажется интересным и вы с удовольствием броситесь за новыми знаниями. Но если у вас найдется свободных полчаса-час, то я предлагаю вам (в который раз) поиграть в "Скринтурс".

Напомню, что сим забавным сповом называется конкурс, в котором участвуют девять картинок и любой читатель "Игромании". Если вы находитесь по ту сторону качественной финской бумаги, то вы автоматически становитесь читателем "Игромании" и, соответственно, можете принимать участие в конкурсе.

Картинки возлежат в соответствующем разделе на компакт-диске. Ваше задание — найти на диске в разделе "СКРИНТУРС" де-

вать картинок, определить, из какой игры какой скриншот взят, и написать нам письмо со своими вариантами.

Отсыпать свои варианты ответов следует либо на электронно-мейловый ящик screenturs@igromania.ru, либо на аноногово-почтовый адрес редакции (а прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах").

Ну а тем, кто не только результативно интересуется "Скринтурсом", но и историей Франции XVIII века, тому — подарок! То есть, приз, конечно. Под названием "Версаль 2". Этот квест, созданный на основе реальных событий, буквально телепортирует играющего в мир аристократии, благородных поединков, любви и всего остального, что не хватает нам в наше неспокойное время.

О политике в этот раз поговорить не удалось, извините.

Составитель "Скринтурса":
Святослав Торик

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №07/2002

Скринтурс №07. Июль

Практически ни одного ответа среди "бумажных" писем и треть от обычного числа писем — таков результат моего "улучшенного Скринтурса". А что я? Вы сами писали письма, ворчали на форуме и стучали ботинками по редакционным столам. Хотим, мол, нормальный человеческий "Скринтурс"! Чтобы вопросы были сложными! И чтобы без подсказок!

Ну и ложолуиста. Держите. Кушайте не здоровье. Где правильные ответы? Где особо удачливые, слособные хотя бы наугад методом тыко ответить лравильно?..

И, конечно, самое обидное заключалось в том, что вы просто-напросто не знаете классику. Я вас еще пожалел — лоставил только одну ло-настоящему сторую игру. Но и ту вы умудрялись лутать с ее лродолжением. Я уж не говорю про то, как вы лисали ее название. То Abe, то Aby, то Oddworld's Odyssey. Хотя настоящим мучением для вас стало отгадывание последней картинки. Имя, имя этого родственника из большой семьи Rainbow Six? Самый частый ответ — Coulter-Strike: Condition Zero, как ни странно.

Правильные ответы

1. Heroes of Might & Magic IV
2. Джаз и Фауст
3. Soldier of Fortune 2: Double Helix
4. Oddworld: Abe's Odyssey
5. Dark Planet: Battle for Natrolis
6. Giants: Citizen Kabuto
7. Alone In The Dark (4): A New Nightmare
8. WarCraft 3: Reign of Chaos
9. Rainbow Six: Rogue Spear — Black Thorn

Тем не менее, победители нашлись. Их звание подтверждает законным образом выигранный приз — коробка с Duke Nukem: Manhattan Project от "IC".

Победители

1. Котиково Екатерина, г. Ульяновск
2. Гнездовой Игорь, г. Москва
3. Сергей Паратрупер, г. Красноярск
4. Колесникова Д. г. Сургут
5. Суворов Павел, pavilius@bk.ru

Тест №23. Эпохальные ролевые игры

Ролевые игры любят все. Это стало мне лонятно примерно на двухсотом пришедшем лисьме с ответами на Тест №23. Народ в массе своей начинал лисьма с линания себя пяткой в грудь и признаний в вечной любви к жанру РПГ. А дальше лисали ответы, в большинстве своем лравильные. Порадовало, ох, ло-настоящему порадовало!

Ну и не без глюков, конечно. В основном путались с нумерацией. Тест №1 был олубликован в 35-м номере. По крайней мере, у нас в редакции лежит именно 35-й номер, и Тест в нем именно Первый.

Из забавного. Для Теста я лриготовил вам один "двухвариантный" вопрос и токую фишку: там не было ни одного вопроса с лравильным ответом, идущим лод буквой "Г". С лоследним все лонятно, а вот носчет лервого поясию. В вопросе номер 2 про ролевую серию, отлрастившую ветки в сторону ролевого эхшна от лервого лица и мультилпеерной РПГ, теоретически можно было ответить А (Might & Magic) и В (Ultima). Загадывал я это дело как Ультиму. Эхшен — Ultima Underworld, а MMORPG — Ultima Online. Девятая часть Ультимы (Ascension) — действительно лолностью трехмерная. Телерь о Might & Magic. Ролевого эхшена конкретно от лервого лица там не было

(впрочем, если учесть, что в восьмой части можно было играть за дракона...), онлайновой была не РПГ, а эхшен лолодобие Coulter-Strike. Только один параметр лочки соответствовал заказанному — Writ of Fate был создан на ластоящем трехмерном движке. Тем не менее, загадывая этот вопрос, я ориентировался на то, что оба варианта будут лерными. Большинство в качестве ответа лтемчало А (Might & Magic). И это единственное, что слегка меня огорчало. Классики не знаете, левчонки и мальчишки.

Кстати, некоторые из вас лровильно лослриняли мое маленькое предложение по оформлению ответов. Я лолучил несколько десятков красиво разукрашенных писем, и меня это лоразовало. Слосибо!

А телерь начинаем лроздачу слонов.

Правильные ответы

1. Б, 2. А/В, 3. Б, 4. Б, 5. А, 6. В, 7. В

Нижеуломянутые граждане лолучат лорбку с самой элохальной РПГ этого года — The Elder Scrolls 3: Morrowind, лстарательно лереведенную лолонией "Акелла" и изданную фирмой "IC".

Победители:

1. Никитина Татьяна, г. Сыктывкар
2. Бондарев Евгений, г. Москва
3. Самохина Юлия, г. Москва
4. Шаталов Алексей, г. Москва
5. Суицидер, lostsuicider@yandex.ru

Робота лод лроведением итогов, лрозбор и сортировку лпришедших ответов, осуществление выдочи лризов: **Святослав Тарик** (tarick@igromania.ru). Лризы лло конкурс лредоставлены лолонией "Бука" и IC, о локже журналом "Игромафия". ■

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах "Монии" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделать соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. Скринтурс: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydog's Gambit.

2. На конверте лисьма или в теме лослания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы лучаете. Если вы слете ответы на несколько конкурсов, то лрисылите ответы разными лисьмами на соответствующие электронные ящики. То же ласается и бумажных писем. *Не эконоьте на конвертах, илоче вы можете эконоить себе лобеду в конкурсе.*

3. Лрисылать лисьма с ответами можно как ло почтовому олресу редакции, так и ло электронному лочте. Адрес редокции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромафия". Электронная почта:

**TEST@IGROMANIA.RU для Теста,
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для Скринтурса.**

Внимание! Мы не принимаем электронные письма с дамена @hacker.ru по такой простой причине, что туда не отсылаются письма.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс олубликован в "Игромафии" №09, ответы на конкурс с девятистолпроцентной вероятностью будут в "Игромафии" №11.

5. Исходя из пункта 4, ответы лпринимаются в течение того месяца, которому журнал "лринадлжит". То есть ответы на августовские кон-

курсы будут лприниматься лначина с появления журнала в лроздае и лминимум до 31.08. Точный срок мы не ставим, так как всегда лпринимаете ответы до лоследнего момента, лока не беремса за олкончательное лроведение итогов по конкурс.

6. Если вы ливете в Москве или ближнем Подмосковьи (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так лалее), то вам лредлстит романтическое лутешествие в редакцию за честно выигранным лпризом. Всем остальным, т.е. не москвичам, лризы выслаются ло указанному на конвертах олресам. Если вы не лолучили свою лнаграду в срок, свяжитесь с нами (ло телефону или ло эллектронке torick@igromania.ru) — возможно, лроизошел катаклизм и мы улеряли ваш олрес, или вы его неточно указали. ■

С уважением, редакция "Монии"

ЖУРНАЛЫ И КНИГИ ПОЧТОЙ

Бланк заказа (заполняется разборчиво, печатными буквами)

почтовый индекс _____ область (край) _____

район _____

город (поселок, деревня, село) _____ о/о _____

улицы (перекресток, проезд, переулок, бульвар, тупик, шоссе, линия) _____ дом _____ корпус _____ квартира _____

фамилия _____

господин ☐ госпожа ☐ _____

имя _____ отчество _____

числа _____ месяц _____ год рождения _____ номер города _____ телефон _____

Заказанные лоты

лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Порядок оформления бланка-заказа

- 1) Впишите в бланк заказа лоты тех журналов и книг, которые Вы хотите заказать;
- 2) Укажите количество намерев журналов и экземпляров книг;
- 3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должна быть одна буква);
- 4) Вложите бланк заказа в конверт и отправьте по адресу: 111673, г. Москва, а/я № 70, "Игромания". Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытке или в письме.

При получении заказа на почте дополнительно оплачивается пересылка денежного перевода наложенного платежа (примерно 8% от общей суммы заказа). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспорта, дополнительно взимается почтовый авиатариф.

Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте.

Номера лотов и цены

Наименование	Лот	Цена с доставкой
Журналы		
«Игромания» №9 2000	900	70
«Игромания» №10 2000	1000	70
«Игромания» №11 2000	1100	75
«Игромания» №12 2000	1200	75
«Игромания» №2-3 2001	301	80
«Игромания» №4 2001	401	80
«Игромания» №5 2001	501	80
«Игромания» №6 2001	601	85
«Игромания» №7 2001	701	85
«Игромания» №04 2002	402	90
«Игромания» №01 2002+ CD	4025	115
«Игромания» №05 2002	502	90
«Игромания» №05 2002+ CD	5025	115
«Игромания» №06 2002	602	90
«Игромания» №06 2002+ CD	6025	115
«Игромания» №07 2002	702	90
«Игромания» №07 2002+ CD	7025	115
«Игромания» №08 2002	802	90
«Игромания» №08 2002+ CD	8025	115
«Геймпостер»	13	40
Книги		
«Лучшие Компьютерные Игры» №12 +CD	1112	120
«Лучшие Компьютерные Игры» №13 +CD	1113	120
«Искусство волшебства»	11	470
«Мир PlayStation» №1	121	80
«Мир PlayStation» №2	122	80
«Мир PlayStation» №3	123	80



В комплект «Искусство Волшебства» включаются: книга правил, два кубика D10 и карта мира.

от редакции «Игромании»
на основе журнальных материалов

«ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ВЫПУСКИ №12 и №13

- основа: руководство и прохождения в печатном варианте
- плюс: коды, трейнеры, потчи, игровые дополнения и многое другое
- компакт-диск, разумеется, прилагается!

Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера «Игромании»

- **м. Багратионовская**, «Горбушкин Двор» (2-й этаж), В2 119-122. Ежедневно с 10⁰⁰ до 20⁰⁰.
- **м. Беляево**, компьютерный салон «НОРМА», ул. Профсоюзная, д.93А, офис 104. Без выходных.
Справки о наличии журналов по тел. 330-2774, 336-2688, как пройти - см. на www.norma.ru
- **м. Проспект Мира**, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.
- На сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин»